
A TODO FUTBOL
MAS DE 25 JUEGOS REVISADOS
STAR WARS GALAXIES
SUPERHEROES
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 5 • NUMERO 49
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100
EN EL CD-ROM
LAS DEMOS DE FIFA 2002, NHL 2002, EMPIRE EARTH, SPIDER-MAN, ROGUE SPEAR: BLACK THORN Y MAS. ¡PATCHES, EXTRAS, UTILITARIOS Y LOS MEJORES VIDEOS!
EA SPORTS
FIFA 2002
METELE UN GOLAZO A TU MAQUINA
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
LO QUE VIENE
PROJECT NOMADS
CITY OF HEROES
IRONSTORM
PRAETORIANS
REVISIONES
COMMANDOS 2
PROJECT EDEN
F1 2001
POOL OF RADIANCE II
C&C YURI´S REVENGE
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00049
HARDWARE • COMANDOS DE VOZ EN COUNTER-STRIKE • NOTICIAS • LOS IRROMPIBLES • TRUCOS • CORREO

XTREME PC

AÑO 5 • NUMERO 49





EDITORIAL

VIRTUALIZADOS

Las nuevas formas de conexión a Internet por banda ancha están cambiando el panorama con el que los jugadores miran hacia los mundos online que antes eran inaccesibles. Si bien es un servicio que no está al alcance de cualquier bolsillo, son muchos los nuevos usuarios que contratan servicios de cablemódem o ADSL, tanto para navegar a mayor velocidad y descargar archivos como para jugar.

En coincidencia, notamos también que existe hoy una nutrida cantidad de proyectos destinados a dar nacimiento a diversas comunidades online. *EverQuest*, del cual hablamos en su momento, es uno de los mayores asentamientos humanos (y no humanos) en Internet. Otros juegos como *Asheron's Call*, *Ultima Online* y el flamante *Anarchy Online*, el cual tuve la oportunidad de probar durante una semana entera, reúnen poblaciones inmensas de jugadores de todo el mundo y de todos los lenguajes. El mismo *Argentum Online* (www.argentum-online.com.ar), hecho aquí en nuestro país, crece sin descanso. Es una nueva forma de jugar que se impone a un ritmo sólo comparable al fenómeno ocasionado por *Quake*.

Xtreme PC tiene la obligación de acompañar los cambios que viven esa masa de lectores, por eso es que a partir de este número van a encontrar en nuestras páginas anticipos y notas de los juegos online que empiezan a florecer en la red, muchos de los cuales se podrán disfrutar desde la Argentina aunque los servidores estén en otro país, o en varios de ellos.

Hemos elegido dos para comenzar. El primero es *Star Wars Galaxies*, en desarrollo por la gente de Verant Interactive, cuya experiencia con *EverQuest* prácticamente asegura su calidad. *Galaxies* parece un sueño para los fanáticos de la saga, lo comprenderán cuando lean nuestro informe especial. El otro es *City of Heroes*, un RPG multitudinario de Crytic Studios en el cual podremos encarnar a esos poderosos superhéroes que dieron color a nuestra adolescencia. Ambos juegos tienen el voltaje necesario para hacernos bailar de entusiasmo.

Por supuesto, el resto de la revista seguirá ocupándose principalmente de todos los títulos que lleguen a nuestras manos, para que con sólo leer XPC tengan la información más actualizada, entretenida y refrescante del mundo de los juegos, sean online o no.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

SECCIONES

ESPECIALES

EN EL XTREME CD

DEMOS
EggSucker
Empire Earth
FIFA 2002
NHL 2002
R6 Rogue Spear: Black Thorn
Ricochet
Spider-Man

PATCHES
Diablo II 1.09B
Diablo II: Lord of Destruction 1.09B
Pool of Radiance 1.1
Pool of Radiance 1.2
Quake III Arena Point Release 1.30

ADD-ONS
Counter-Strike 1.3 (full, no retail) :)
FIFA 2002 Demo Expander
LAMission Pack
Operation Flashpoint Flag Pack
Operation Flashpoint Grenade Launcher Addon
Operation Flashpoint Stand-Alone Server

VIDEOS
Argentina '86: ¡el gol de Maradona!
Medal of Honor: Allied Assault (M5L1)
Return to Castle Wolfenstein
FIFA 2002 (Outtakes)

HERRAMIENTAS
Detonator 9x v21.83
Detonator XP v21.83
HyperSnap-DX 4.20
ICQ 2000b 4.70 (#3286)
Indice XPC 01-48
MicroDVD Player 1.2
Quicktime Player 5.0.2
Winamp 2.77 Full
Winzip 8.0

EXTRAS
Blobby Volley 1.8
Blobby Volley Editor
Colección de Wallpapers
Cosa increíble (en 64 Kb)
Stronghold: Castle Attack

XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
NOVIEMBRE 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Fernando Brischetto, Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
e-mail: fernando@editorialpowerplay.com

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

EL PLANETA DE LOS SIMIOS
Santiago Videla, Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez, Pablo Benveniste, Diego E. Vitorero, Mariano Firpo, Maximiliano Ferzzola, Leonardo Panthou, Pedro F. Hegoburu, César Isola Isart, Hernán Fernández, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Erica Nuñez Boess, Fernando Martin Coun, Patricio Land, Martin A. Espelosin

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103, Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371, Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

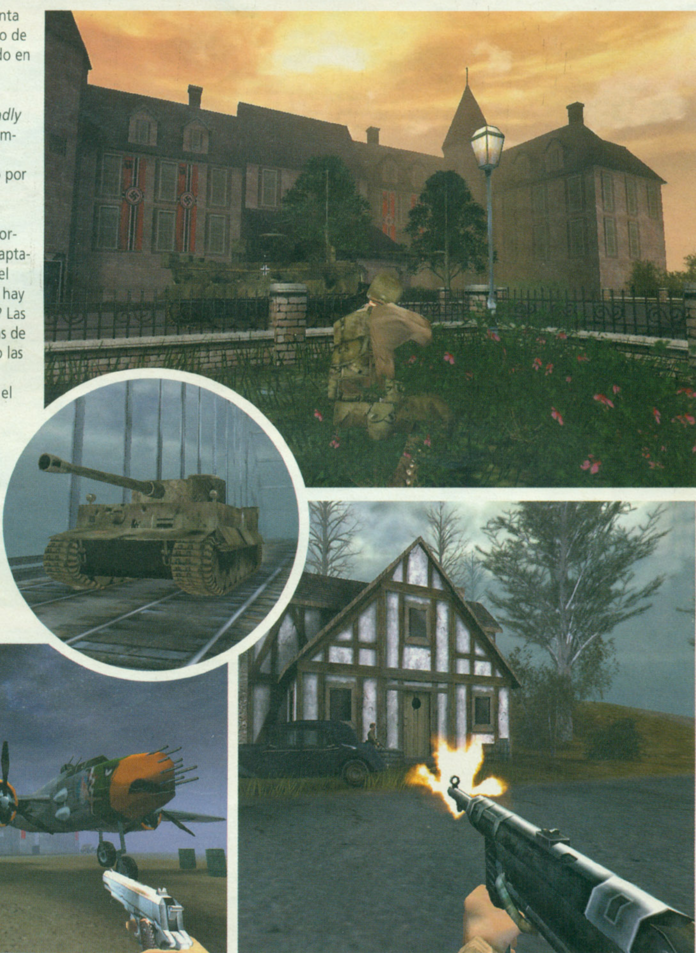
XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal, C.P. 1425, Tel.: 54-11-4805-8974 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

DEADLY DOZEN

Infogrames pone a la venta este mes un nuevo juego de acción en 3D escenificado en la época de la Segunda Guerra Mundial, tan de moda últimamente. *Deadly Dozen* es un producto de la compañía Nfusion y ofrecerá diez misiones en territorio ocupado por el régimen nazi en Europa y el norte de Africa.

El equipo de bravos estará formado por una docena de inadaptados que no pudieron integrar el ejército estadounidense... ¿ah, hay otros que no son inadaptados? Las misiones representarán algunas de las más famosas batallas, como las Operaciones Antorcha, Día D, Market Garden, la del Bulge y el cruce del Rin.

Los jugadores usarán armas, vehículos, equipo y uniformes basados estrictamente en los auténticos. Atentos con esto, porque podría ser una de las sorpresas del año. Si Infogrames nos envía el juego a tiempo, para el número que viene les ofreceremos una análisis completo.



SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER









Este mes de noviembre llega la continuación de las difíciles aventuras del Capitán Sam ´Serious´ Stone y, como para ir preparando el espíritu para lo que se viene, que no es para nada sencillito, les mostramos estas fotos que nos envió la gente de Croteam de una versión alpha del juego.

De las novedades en esta secuelita ya hablamos en *La Zona 3D* del mes pasado, pero ahora pueden ver en acción dos nuevas armas, de las tres que hay (la última es una motosierra que da terror, en honor al viejo *Doom*). Una de ellas es el sniper, que podremos usar porque los niveles a recorrer mientras estemos perdidos en la selva amazónica o en los enormes desiertos babilónicos serán francamente enormes.

La otra locura es el lanzallamas (ahora todos los juegos traen lanzallamas, porque les sale más fácil el efecto del fuego tras aprender el apartado "partículas" en el manual de programación de la placa de video) que, como pueden ver, no va a dejar bicho sin tostar.

Las mejoras al engine permiten renderizar en tiempo real unos pastos y arbustos muy tupidos y altos, que servirán también para complicarnos la vida cuando nos ataquen sorpresivamente, ya que los Beheaded Kamikazes, Bio-Mechanoids, Gnaars, Arachnoids, Kleer Skeletons y Sirian Werebulls, entre otras mascotas, nos saltarán a la cara como una suegra enojada.

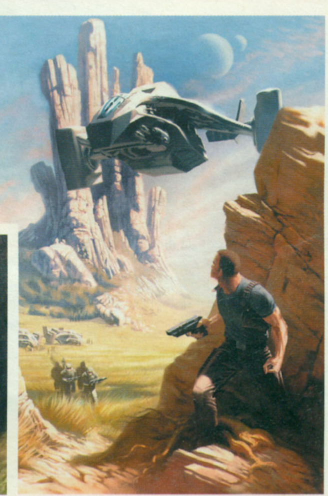
Además, Croteam utiliza la tecnología de compresión de audio Ogg Vorbis (miren qué grosso es esto en *www.vorbis.com*) para conseguir una calidad altísima en el sonido, y por si fuera poco se implementó soporte para ratones con tecnología iFeel de Immerse, para poder sentir en las manos cada cohetazo que peguemos. Impresionante. Seguro que cuando leen esto, nosotros ya lo estamos jugando.



OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

O*utcast 2 : The Lost Paradise* es la secuela del impresionante, clásico, inolvidable *Outcast*, una aventura de acción con una jugabilidad abierta y excelente, y unos gráficos que dejaban con la boca abierta. *The Lost Paradise* estará orientado tanto a los que ya jugaron la primera aventura como a los que recién llegan al mundo de Adelpha, y está siendo programado para PC y PlayStation 2. Ambas versiones serán idénticas.

Nuevamente, la historia nos meterá en el medio de un conflicto entre los Talan, habitantes de Adelpha, y sus invasores, que atacan el planeta con toda su tecnología. Cutter Slade, nuestro héroe, será llamado a salvarlos.



En tanto, pueden acceder gratis a la excelente banda de sonido del juego en formato MP3 en *www.outcast-thegame.com/gallery*, haciendo clic en la solapa Audio del site. Recordemos que la música de Outcast fue ejecutada por la Orquesta Filarmónica de Moscú.

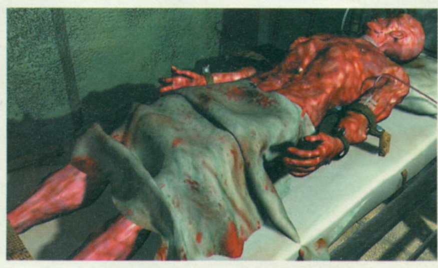


Outcast 2 está siendo programado por Appeal, una compañía con asiento en Bélgica, y se encuentra en sus primeras fases de desarrollo.

DRUUNA MORBUS GRAVIS

Otro personaje de historieta que llega al mundo de los juegos! Druuna nació en 1985, la época del reviente, de la mano de Paolo Eleuteri Serpieri -un dibujante italiano- y, enseguida, la pulposa muchachona ganó el respeto y admiración de todos los fans del cómic. Ahora, Artemica, un estudio tano de videojuegos, compró la licencia para llevar a Druuna al formato digital.

En la historia, el futuro está aquí y no de la mejor forma posible. Reina la decadencia. Druuna, muerta en vida, conectada a una máquina, está en estado vegetativo esperando su liberación. Pero la computadora es contagiada por un virus y Druuna debe revivir una y otra vez las situaciones que la llevaron a ese estado catatónico.



Debemos ser honestos y comentarles que jamás leímos una sola página de este cómic, pero en la carpeta de prensa nos dicen que mantendrá la narrativa del mismo. Serán 30 los personajes principales y la protagonista resultó ser todo un dolor de cabeza para los diseñadores 3D: muchas curvas, muuuuchas curvas. Luces volumétricas, sincronización labial y 24 niveles son las principales atracciones del juego. Además de la exuberante heroína, claro.

Druuna Morbus Gravis saldrá para PC a finales del mes en curso y para PlayStation 2 cuando termine el año.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

El nuevo *Hitman* da comienzo en un monasterio siciliano, donde nuestro calvo criminal por encargo intenta borrar sus pecados. Pero no se iba a salvar, jeje, porque su pasado lo persigue como la plaga. Un mafioso ruso se le aparece bruscamente, poniendo a Hitman en un duro conflicto: descubre que todo ese tiempo sólo ha sido utilizado como una marioneta para cumplir con los oscuros propósitos de una organización criminal, y como se niega a regresar a su vida de asesino profesional, ahora él mismo es un objetivo y la próxima víctima de un criminal tan eficaz y silencioso como pocos.

Este nuevo *Hitman 2: Silent Assassin* permitirá ser jugado en primera o tercera persona, dejará grabar la partida en el medio de una misión y tendrá un sistema de inventario basado en la compra de equipo (explosivos, escopetas, puñales, etc). Los objetivos podrán ser tomados sin necesidad de seguir un desarrollo lineal y existirá una gran variación de estilos de juego.

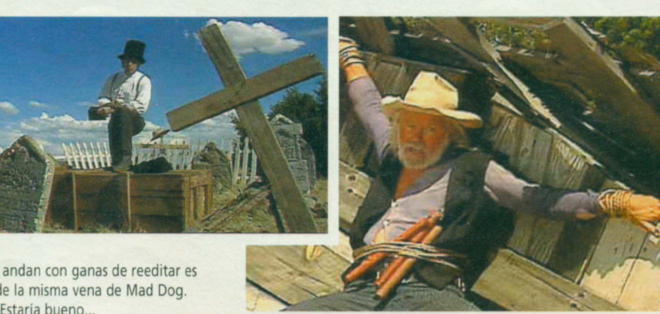
Hitman también tendrá equipo especial, por ejemplo armas atontadoras, dardos adormecedores, dispositivos guiados por láser, gafas de visión infrarroja, ganzúas, un pañuelo embebido en cloroformo e incluso cámaras ocultas.

Por supuesto, como toda segunda parte, viene con grandes mejoras en el terreno gráfico, con escenarios realmente enormes y colmados de detalles. Se prevé el regreso de Hitman en la segunda mitad de 2002.



VUELVE MAD DOG McCREE

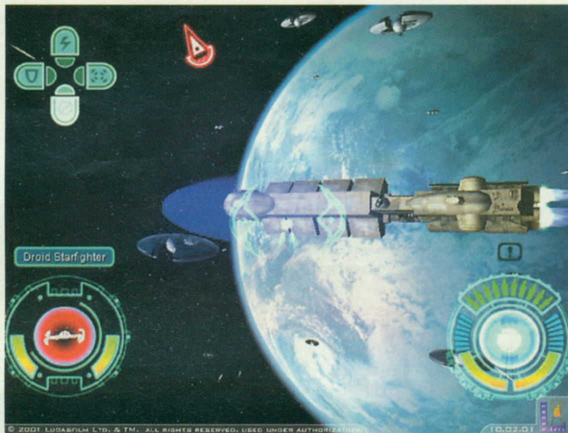
Mad Dog McCree es ese juego de vaqueros hecho con retazos de películas que todos jugamos, por lo menos, una vez allá por los ´90. Bueno, American Laser Games acaba de lanzar una reedición en formato DVD a 19,90 dólares. Otro juego que se andan con ganas de reeditar es *Who Shot Johnny Rock?* que es de la misma vena de Mad Dog. ¿Reeditarán *Piratas del Espacio*? Estaría bueno...



STAR WARS STARFIGHTER

LucasArts trabaja en una versión para PC de *Star Wars Starfighter* que estará a la venta en enero de 2002 en los Estados Unidos y Canadá. Esta versión, que originalmente salió para PlayStation 2 en febrero de este año, también aparecerá en formato Xbox el mes próximo.

Star Wars Starfighter es un arcade de combate aéreo y espacial en el que debemos salvar a los Naboo (muhaha) de la amenaza de la Federación Comercial. El juego arranca sobre las verdes praderas nabas y termina con el asalto a la nave de control de los droids narigones. Esta versión para computadoras utilizará -según LucasArts- todo el poder gráfico disponible en las placas de video 3D, mostrando





mejores que nunca a las 20 astronaves y los 14 escenarios terrestres y espaciales que alberga el disco del juego.

FE DE ERRATAS

En el XCD del número pasado pusimos la versión ´retail´ de *Counter-Strike* v1.0.0.3, aunque nuestra intención era poner la ´no retail´ v1.3, es decir la que actualiza el mod CS que no se compra por separado sino que se descarga gratis para instalar sobre *Half-Life*, la cual tienen la mayoría de los jugadores. Mil disculpas a todos. En este XCD encontrarán la versión correcta ´no retail´, 1.3 full. La del mes pasado es útil para quienes tienen la versión comercial de *Counter-Strike*, no el mod.

Por otra parte, en *Conexión Xtreme* nombramos a *Escape from Monkey Island* por error, ya que queríamos decir, obviamente, *The Secret of Monkey Island*... ¡Bueno, che! :)

CIVILIZATION III A LA VENTA

Infogrames y Firaxis Games ponen a la venta la última versión del juego de estrategia más grande de todos los tiempos desde este 30 de octubre. Durante el pasado mes, las órdenes de pre-compra para *Sid Meier's Civilization III* y *Civilization III Limited Edition* alcanzaron el tope de ventas en las mayores cadenas del mundo. En muchos casos, para quienes compraron el juego por anticipado, se hace entrega de una copia de *Risk*, otro juego estratégico. El precio sugerido al público en los Estados Unidos es de $49,99.

Los requerimientos mínimos para disfrutar del nuevo *Civ3* son un Pentium II 300MHz, 32 MB de RAM, placa de video con soporte para una resolución de 1024x768 y 400 MB de espacio en el disco rígido. Una versión para Macintosh viene en camino.





noticias de último momento

TORNEO AGE OF EMPIRES II

Marcelo Ikegaki, ganador del torneo de *The Conquerors Expansion* que organizara Xtreme PC en conjunto con Microsoft y el local de redes BattleLAN Center, estará en viaje a la ciudad de Redmond, Washington, para cuando lean esta noticia. El mes próximo les contaremos cómo vivió la experiencia de enfrentarse a los mejores del mundo. Participan en la gran final del 7 de noviembre nada menos que jugadores de los Estados Unidos, Canadá, el Reino Unido, Francia, Alemania, Suecia, Dinamarca, Bélgica, los Países Bajos, Brasil, Corea del Sur, Taiwan, Singapur, y Australia. El torneo reparte $50.000 en efectivo al primer puesto y $20.000 al segundo. Le deseamos a nuestro campeón la mejor de las suertes.

C&C RENEGADE

Westwood Studios anunció que la fecha de salida de su juego de acción estratégica será por fin el 12 de enero de 2002, ´aunque podría demorarse unos días más porque hay cosas que escapan a nuestro control´, dijeron.

BALDUR'S GATE II

Baldur's Gate II: The Darkest Day es una expansión gratuita desarrollada por los TeamBG, un grupo de fanas del juego de rol de Black Isle y BioWare. Incluye 180 nuevos objetos, 40 criaturas, una campaña sazonada con 40 misiones secundarias y 170 hechizos nuevos. ¡Unas 30 horas de juego! La descarga pesa 266 MB. Ya la estamos probando para contarles qué tal es. Mientras, pueden encontrarla en *www.teambg.net/tdd*



EN NUESTRO WEBSITE

Durante el mes pasado estuvimos como siempre actualizando a diario nuestro sitio en *Datafull.com* con los más nuevos demos, patches, videos y juegos freeware, además de las news más calientes e importantes del momento.

¡La potencia de nuestros servers hará que sus descargas de archivos sean tan rápidas como lo soporten sus conexiones! Naveguen a **www.datafull.com** para bajarse lo que quieran. Y cada fin de semana encontrarán resúmenes de lo mejor que publicamos, para que no se pierdan nada del mundo de los juegos.



DEMOS

1. Aliens versus Predator 2 Multiplayer
2. Codename Outbreak
3. Comanche 4 (First Look Demo v0.a)
4. Empire Earth
5. Evil Twin: Cypriens Chronicles
6. FIFA 2002
7. Kohan: Ahriman's Gift
8. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
9. Rally Trophy
10. Real War
11. Red Faction Worldwide Demo
12. Ricochet
13. Rogue Spear: Black Thorn
14. Spider-Man
15. Star Wars: Galactic Battlegrounds
16. Stronghold / Castle Attack
17. SWAT 3 Tactical Game of the Year
18. Tribes 2
19. Zoo Tycoon

PATCHES

1. Diablo II 1.09B
2. Diablo II: Lord of Destruction 1.09B
3. Independence War 2: Edge of Chaos F14.6
4. Op. Flashpoint 1.26b, 1.27b
5. Op. Flashpoint: Flag Pack Addon
6. Op. Flashpoint: Grenade Launcher Addon
7. Op. Flashpoint: Stand Alone Server
8. Pool of Radiance 1.1, 1.2
9. Red Faction Retail Patch 1.10
10. Serious Sam 1.04 US
11. Threewave CTF Unification Project v1.0

VIDEOS

1. Battle Realms
2. Black & White: Creature Isle
3. City of Heroes
4. Comanche 4
5. F1 2001
6. Frank Herbert´s Dune
7. Return to Castle Wolfenstein
8. Sea Dogs II
9. Star Wars Galaxies





SERVERS NACIONALES PARA JUGAR

Los servidores de la BairesLan se encuentran en línea. Al cierre de edición había varios funcionando, según nos comunicó la gente de la conocida Asociación, de *Return to Castle Wolfenstein Multiplayer Test*, *Counter-Strike 1.3* (HL 1.1.0.8), *Quake III Arena 1.30* (OSP v0.99v3) y *Quake III Arena Threewave CTF*.

Pueden consultar la página de servers de la BairesLan en *www.baireslan.org*. La Asociación anunció además que se encuentra trabajando para poner en línea servidores para *Day of Defeat* y *Unreal Tournament*. También en poco tiempo comenzará a realizar torneos online.

Por otra parte, la gente de Cyberia-Games tiene en actividad varios servidores de *Counter-Strike 1.3*, accesibles a través de su página web en *www.cyberia-games.net*. Les recordamos que el concurso de los mapas de CS Casa Rosada y Caminito, publicados en el XCD, se encuentra todavía en vigencia. El concurso consiste en encontrar un lugar secreto con los logos de los patrocinadores y enviarlo por e-mail a *aa@cyberia-games.net* para participar en un sorteo de horas de juego gratis en el local, revistas y una placa aceleradora Teppro. Muchos han estado enviando capturas de pantalla donde puede verse la cara de E-Lian y el detalle del mapa, ¡pero ése no es el lugar correcto! Cyberia informa además que en su local se está jugando la demo de *Codename Eagle* (uno de los juegos para equipos más divertidos, según nuestro criterio) con un notable éxito.

Siguiendo con los servers nacionales, la gente de 3DGames Argentina nos informó que ha reorganizado los IP de sus servidores para que sean fácilmente recordables, y de paso les hicieron ajustes para optimizar su funcionamiento. Allí se mantienen online servers para *Return to Castle Wolfenstein Multiplayer Test*, *Team Fortress Classic 1.5*, varios de *Counter-Strike 1.3* (uno de ellos con la característica Multicast Spectator, que permite ver el juego como si se tratara de una transmisión televisiva) y *Quake III Arena 1.30* (con OSP), *Rocket Arena* y *Threewave CTF*. Apunten sus navegadores a *www.3dgames.com.ar* para mayores detalles. Este mes de noviembre además se estará realizando un torneo de *StarCraft* y *StarCraft: Broodwar* organizado por 3DGames Argentina, en el que XTREME PC estará presente.

Finalmente, recuerden que en la página de ADN, *www.counter-strike.com.ar*, encontrarán varios servidores dedicados para *Counter-Strike 3.1*, y para *Team Fortress 1.5*, *Day of Defeat 1.3b* y *Return to Castle Wolfenstein Multiplayer Test*.

COUNTER-STRIKE SIN TERRORISTAS

La Cyberathlete Professional League afirmó que el organismo utilizará una versión especial de *Counter-Strike* para continuar llevando adelante sus torneos.

El pueblo norteamericano no ve con buenos ojos cualquier cosa que haga la menor referencia al terrorismo o a los grupos especiales que los combaten. De esa manera, la palabra ´terrorismo´ ha sido removida de la versión CPL de *Counter-Strike*, mientras que las ´misiones de bomba´ ahora girarán en torno a ´dispositivos de comunicación´ que un equipo debe activar y el otro impedir que lo hagan.

Otros cambios incluyen el reemplazo de las frases ´terrorist wins´ y ´counter-terrorist wins´ al final de cada partida por los nombres de los clanes. En todo el juego los equipos ahora son llamados ´offensive team´ y ´defensive team´ respectivamente. El término ´bomb´ ha sido cambiado por ´device´ (dispositivo) o ´communication device´. El sonido de la bomba al detonar ha sido eliminado. El juego obliga a elegir sólo un model para cada bando.



Es importante resaltar que esta versión especial de CS ha sido preparada por Valve Software para apoyar el normal desenvolvimiento del campeonato mundial de la CPL, y no afectan de ninguna manera la estrategia, la física o cualquier otro factor relevante del juego. No se sabía al cierre de edición si esta versión *aterrorizada por los terroristas* será puesta a disposición del público o sólo seguirá utilizándose en los eventos de la CPL.

RUMBO A RIO DE JANEIRO

De paso, recordemos que este mes se realiza en Brasil la final del torneo CPL Latinoamérica, en el que estarán algunos de los mejores jugadores argentinos en representación del país, surgidos de clasificar directamente en los torneos realizados en Buenos Aires. El mes próximo tendremos una cobertura del evento. ¡Suerte, nuestros valientes, y guarda con las garotas!

TRAIN SIMULATOR ROUNDHOUSE

En el Reino Unido acaba de salir a la venta una expansión para el simulador de trenes de Microsoft, que incluye una colección de nuevas locomotoras, vagones de pasajeros y carga, líneas férreas, utilidades y actividades. *Train Simulator Roundhouse* fue desarrollado por la empresa Abacus, del país de los jueces con pelucas blancas.

El paquete agrega las líneas Eurostar y la Italian RegioRunner, en tanto la vía Flying Scotsman ha sido modificada con el agregado del ´corredor real´ entre las localidades de Carslile y Garsdale. Otra de las actividades incluyen una colisión a hermosos 180 Km/h entre un expreso de pasajeros y un tren de carga, cosa que no será muy bien recibida por allá, calculamos, ya que hace poco un par de trenes se pegaron la torta en serio en ese país.

Los ferroviarios interesados pueden revisar en el site *http://trainsimulatorworld.com* para mayores detalles.



6 cortitas

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Bohemia Interactive y Codemasters lanzarán en diciembre una expansión para *Cold War Crisis* en la que jugaremos la campaña ya conocida pero del lado de los rusos. Habrá 20 nuevas misiones, un nuevo líder llamado Dimitri Lukin, voces con acento soviético y nuevas escenas de animación entre misión y misión. Dimitri es un asesino experto, profesionalmente entrenado, y dará todo lo que tiene para acabar con la amenaza americana.

SEXO EN COUNTER-STRIKE

En Tailandia, un político de Bangkok se andaba quejando por lo pervertido que están los jóvenes tailandeses. Lo que pasa es que flacos con edades que oscilan entre 14 y 18 años ofrecían una noche de sexo salvaje con su novia en caso de ser derrotados en *Counter-Strike*. Aparentemente, los tailandeses son así como muy liberados, sexualmente hablando, y un estudio hecho por el gobierno de ese país demuestra que los adolescentes entre 14 y 16 años tienen relaciones unas cuantas veces por semana. Haber crecido en Tailandia... ¡me cacho!

MORROWIND RETRASADO

Bethesda anunció (buahhh) que *The Elder Scrolls III: Morrowind*, la secuela de *Daggerfall*, RPG del cual hicimos una preview en XPC 47, no estará terminado hasta nuestro próximo invierno (buahhh). La fecha de salida originalmente anunciada era para diciembre. BUAHHH.

SERIOUS SAM FOR PALM

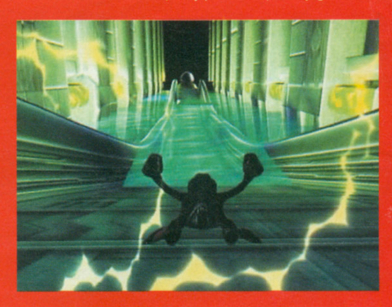
Croteam anunció una versión especial de *Serious Sam* para sistemas Palm. Este sorpresivo jueguito será puesto a la venta el 21 de noviembre próximo, a un precio de $19,99 (en los Estados Unidos).

LORD OF THE REALM III

Impressions Games y Sierra trabajan en un nuevo episodio de la famosa serie de simulación medieval, que comprende diseño y construcción de un castillo, manejo de recursos rurales, adquisición de caballeros y soldados, política, diplomacia, y por supuesto campañas de conquista de nuevos territorios. En ese ambiente típico de la Edad Media, nos encontraremos con personajes de la talla de William Wallace o Robin Hood, con lugares tan pintorescos como Stonhenge y la Torre de Londres, y con eventos históricos como las Cruzadas y la plaga negra.

MEGARACE III

DreamCatcher debería lanzar el mes próximo el tercer capítulo del otrora famoso Megarace, ¡que si habremos jugado sin parar durante días! Esta vez el viejo Lance Boyle se viene con tecnología de última generación, 12 vehículos para correr, cada cual con sus características, todas mejorables, y varios circuitos bien imaginativos, como siempre. Habrá tres modos de carrera (Speed, Attack y Defense) y por supuesto armaduras y armas para nuestros hermosos carromatos virtuales. ¡Ah, y por fin se podrá jugar en red!



CARRERA DE ANIMACION 3D

Por primera vez en la Argentina se introduce una carrera de animación 3D, en la que los alumnos tendrán la posibilidad de adquirir una especialización profesional completa con certificación de validez internacional.

La carrera tiene una duración de más de 7 meses, consta de 4 módulos, 21 cursos, 4 talleres de integración y 3 especializaciones técnicas, y otorga el *Título de Realizador Profesional 3D*. Los alumnos aprenden tópicos relacionados con Animación y Modelado 3D, Edición de Audio, Post Producción, Simulaciones Dinámicas, Dibujos Animados, Scripts, Animación de Caracteres, Mundos Virtuales, Iluminación y Efectos Visuales.

La salida laboral es más que interesante: canales de televisión, post productoras, estudios de cine, diseño y arquitectura, agencias de publicidad y otras, y por supuesto programación de juegos.

La primera carrera fue lanzada durante octubre y los cursos se siguen en el Edificio Image Campus de la Calle Salta 239, Capital Federal. Los interesados en recibir información pueden dirigirse por email a *info@imagecampus.com.ar* o por teléfono al 4383-2244.

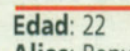
Image Campus es un proveedor de servicios de capacitación profesional en animación, medios digitales, artes gráficas e Internet. Es centro de capacitación y entrenamiento oficial de Discreet, Macromedia y Adobe, y brinda sus servicios de capacitación tanto a usuarios finales como a empresas.

Para mayor información, pueden visitar *www.imagecampus.com.ar*



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC





Pablo A. Benveniste

Edad: 22
Alias: Benve
Géneros preferidos: Simuladores de vuelo y de naves espaciales.
Clásicos favoritos de PC: Los viejos simuladores de Microprose incluyendo el glorioso Dogfight, Jane's F-15 y toda la saga X-Wing y TIE Fighter de LucasArts.
Música: Bandas de sonido instrumentales de películas y pop estilo '80.
Hobbies: La aviación (libros, fotografía, modelismo en escala y obviamente simuladores). Mucho también de ciencia ficción, sobre todo lo referente a Star Wars. Tampoco me debo olvidar de The Simpsons, Futurama, South Park y selectas series de anime como Macross y Evangelion.
Lo que si: Mis amigos y familia. Ir al cine y asistir a eventos aeronáuticos.
Lo que no: El hambre, el desempleo, la impunidad, los políticos, en fin, la triste situación de nuestro país.

fechas de salidas

Age of Wonders II: The Wizard's Throne GodGames	Otoño 2002
Aliens versus Predator 2 Sierra Studios	Noviembre 2001
Aquanox Fishtank Interactive	Verano 2001-2
ARX Fatalis Fishtank Interactive	Verano 2001-2
Battlecruiser Millennium 3000AD	Verano 2001-2
Battle Realms Crave Entertainment	Verano 2001-2
City of Heroes Cryptic Studios	Principios 2002
Combat Mission II Big Time Software	Principios 2002
Command & Conquer: Renegade Westwood	Enero 2002
Comanche 4 Novalogic	Noviembre 2001
Dark Sector Digital Extremes	Verano 2001-2
Deus Ex 2 Eidos Interactive	Invierno 2002
Disciples II: Dark Prophecy Estrategy First	Primavera 2001
Dragon's Lair 3D Blue Byte	Primavera 2001
Duke Nukem Forever 3D Realms	Indeterminado
Dungeon Siege Microsoft	Principios 2002
Elder Scrolls III: Morrowind Bethesda Softworks	Enero 2002
Empire Earth Sierra Studios	Verano 2001-2
Etherlords Estrategy First	Noviembre 2001
Flight Simulator 2002 Microsoft	Noviembre 2001
Freedom Force Crave Entertainment	Verano 2001-2
Freelancer Microsoft	Primavera 2001
Ghost Recon Ubi Soft	Diciembre 2001
Global Operations Crave Entertainment	Indeterminado
Good & Evil GT Interactive	Primavera 2001
Halo Bungie Software	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks	Primavera 2001
Incoming Forces Rage Software	Febrero 2002
Imperium Galactica III: Genesis CDV Software	Enero 2002
IronStorm Wanadoo	Fines 2002
Karma-Inmortality Dragonfly	Fines 2002
Loose Cannon Microsoft	Primavera 2001
Mafia: The City of Lost Heaven TalonSoft	Verano 2001-2
Master of Orion 3 Infogrames	Otoño 2002
Medal of Honor: Allied Assault EA	Febrero 2002
Metropolis Interplay	Primavera 2001
Mobile Forces Rage Software	Primavera 2001
Myth III: The Wolf Age GodGames	Noviembre 2001
Need for Speed: MotorCity Online EA	Noviembre 2001
Neverwinter Nights Interplay	Verano 2001-2
PlanetSide Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians Eidos Interactive	Otoño 2002
Project Nomads Radon Labs	Otoño 2002
Return to Castle Wolfenstein Activision	Noviembre 2001
Rogue Spears: Black Thorn Ubi Soft	Noviembre 2001
Sid Meier's Civilization III Microprose	Noviembre 2001
SimMars Maxis / EA	Primavera 2001
Soldier of Fortune II: Double Helix Activision	Verano 2002
Star Trek: Bridge Commander Activision	Finales 2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies LucasArts	Fines 2002
Star Wars: Jedi Outcast / Jedi Knight II LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter LucasArts	Enero 2002
Strident Phantagram	Fines 2002
Stronghold GodGames	Noviembre 2001
Team Fortress 2 Sierra Studios	Verano 2001-2
The Sims Online Maxis	Mitad de 2002
The Thing Vivendi	Mayo 2002
Thief III Eidos Interactive	Verano 2001-2
Unreal II Infogrames	Otoño 2002
Warcommander CDV Software	Otoño 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Blizzard	Verano 2001-2
World of WarCraft Blizzard	Verano 2003-4
Warlords IV Ubi Soft	Verano 2002
Zoo Tycoon Microsoft	Noviembre 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

STAR WARS® GALAXIES

EL SUEÑO DEL PIBE FANA DE R2-D2 Y LOS SABLES LASER

Por Hernán Fernández

Imaginen volar por el espacio pilotando una cualquiera de las más que famosas naves, aterrizar en un puerto espacial y hacer las compras necesarias. Tal vez en el viaje surjan problemas, piratas espaciales o una inspección del imperio a la cual comprar con algún regalo. Una vez en nuestro destino -un desértico planeta alejado del centro de la galaxia donde las tormentas de arena corroen la piel-, aprovechamos para vender la poca mercancía que pudimos trasladar y que nos quedó luego de la inspección. En la taberna conocemos a otras personas -o lo que sean-, y decidimos hacer algún negocio o tal vez unirnos para cumplir una misión. Mientras, en las calles, gente de razas más que extrañas pululan por todos los rincones, vendiendo, comiendo o simplemente viviendo sus propias vidas... Lo que sigue a continuación queda a nuestra elección, podríamos quedarnos a vivir aquí o subir a nuestra nave a explorar extraños planetas.



Ahora imaginen que esto que les dije pueda ser verdad, un enorme universo persistente habitado por miles de jugadores personificando a las más extrañas razas del famoso universo Star Wars. Un mundo virtual que, gracias a las cada vez más populares conexiones de banda ancha, dejará de ser un lujo y se volverá accesible para los argentinos.

George Lucas decidió cargar las pilas y junto a la gente de Sony pusieron manos a la obra para construir el más ambicioso mundo virtual conocido hasta la fecha. Verant Interactive -un estudio interno de Sony- asumió la responsabilidad de llevar a cabo este enorme proyecto. Verant cuenta entre su gente a expertos en esto de los mundos virtuales, teniendo entre sus éxitos a los famosos *EverQuest* y *Ultima Online*.

Que la fuerza nos acompañe

SWG (Star Wars Galaxies) se ubicará temporalmente en el tenso momento después de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte y la batalla de Yavin en la llamada 'Guerra Civil Galáctica', con el terrible poder del herido Imperio en todo su esplendor y la rebelión floreciendo en cada rincón de la galaxia. Los Jedi están casi extintos y salvo Alderaan -el planeta natal de la princesa Leia, destruido por la Estrella de la Muerte- todos los lugares más importantes del universo Star Wars todavía siguen en pie. Y muchos de los héroes de la saga van a estar recorriendo la galaxia, así que existirán posibilidades de cruzarlos o incluso hablar con ellos.

La gente de Lucas tenía dos opciones: crear un universo de pocos planetas -dos o tres- muy extensos y detallados, o crear más variedad pero más pequeños... afortunadamente se decidió por la segunda opción. SWG nos traerá todos lo planetas conocidos de la saga como Tatooine, Naboo y Yavin IV así como muchos más totalmente desconocidos para que podamos explorar. Cada uno de éstos tendrá un área jugable de unos 256 Km2 de extensión, y aunque resulte un poco frustrante llegar al borde y que una pared invisible no nos deje continuar, la idea es ampliar todos los mundos poco a poco con futuras expansiones.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Verant Interactive / Sony Online / LucasArts
INTERNET: www.starwarsgalaxies.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: RPG Multiplayer Online





Para poder movernos entre los mundos saldrá más adelante una expansión para poder navegar por el espacio pilotando nuestra propia nave y combatiendo si fuera necesario. Pero mientras tanto vamos a tener que conformarnos con tomar transportes dedicados a esa tarea.

Chewacca o Darth Maul

Todos sabemos la gran variedad de razas y criaturas que habitan ese universo, pero solamente ocho van a poder ser usadas por los jugadores -ver cuadro-. Sin importar la raza vamos a poder modificar a nuestro placer la apariencia inicial del personaje, los detalles del rostro, como tamaño de ojos, boca y nariz hasta los tatuajes y los cuernos de los zabrak; Darth Maul, por ejemplo.

Cualquiera que haya visto las películas habrá notado que cada raza habla su propia lengua. Algo así va a suceder en SWG. La mayoría de los personajes hablarán un idioma en común desde el principio, pero a través de sus correrías van a encontrarse con criaturas que se comunican con extraños dialectos.

Afortunadamente va a existir la posibilidad de aprenderlos, o sino, más fácil todavía, comprar un traductor universal...

Hablando de aprender, el sistema de evolución de los personajes no va a funcionar con puntos de experiencia como la mayoría de los RPG (juegos de rol). El sistema se basará en un árbol de habilidades en el que vamos a ir avanzando sin poder elegir una habilidad nueva hasta tener las anteriores, e ir especializándonos cada vez más en lo que nos interese. Esto brinda total libertad al momento de darle forma a nuestro personaje, permitiéndonos llegar a tener un versátil mercenario, un experto peluquero o un hábil comerciante.

Así como la Rebelión se esparce rápidamente, el Imperio ya está esparcido, y nada nos impedirá unirnos a ellos si ése es nuestro objetivo. Dentro de todas las organizaciones como la Rebelión, el Imperio o incluso Facciones de ladrones o asesinos, existe una rigurosa escala de rangos por la que es posible escalar cumpliendo con lo que nos ordenen nuestros superiores, tanto PNJ -Personajes No Jugadores, manejados por la computadora- como jugadores humanos. Incluso hasta podremos inmiscuirnos en la política y llegar a cargos importantes dentro de las comunidades.

Habrá una economía real, donde todos vamos a tener que ganarnos la vida de una forma u otra. Tal vez después de conseguir unos pesos por unos trabajos medio turbios podamos comprar una casa, poner un negocio y contratar a un PNJ para atender al público, es decir los jugadores que buscan equiparse. Incluso vamos a poder tener nuestro propio *Speeder* como el de Luke, o más adelante y si nuestro bolsillo nos deja, llegar a poseer nuestra propia nave espacial. Hasta será posible juntarnos con jugadores con nuestros mismos intereses y construir

LAS RAZAS QUE PODREMOS USAR


BOTHAN


HUMANO

MON CALAMARI


RODIAN


TRANDOSHAN


TWI´LEK


WOOKIE


ZABRAK









juntos una base desde los cimientos hasta las torres de vigilancia.

¡Fuerza, canejo!

Estoy seguro que la mayoría debe soñar con personificar un temible caballero Jedi, pero no crean que será fácil. En esos tiempos de guerra, con los Jedi casi extintos, las posibilidades de mejorar en las artes de la Fuerza son escasas. Los jugadores tendrán que soportar largas tareas y duras pruebas, pero según Lucas el esfuerzo vale la pena ya que el premio resulta más que generoso. También contamos con la posibilidad de convertirnos en un Jedi Oscuro, al cual podríamos seguir controlando pero a costo de un gran riesgo. Los Jedi contarán con su propio árbol de habilidades con el que van a conseguir sus poderes especiales, como el de empujar con la Fuerza, detener disparos de blaster con su sable láser o controlar mentes débiles.

Todo Jedi necesita su sable láser y uno de sus objetivos principales es construirlo con sus propias manos. Esta tarea también recaerá en los jugadores, y otra vez será un trabajo duro que tomará bastante tiempo y dinero hacer exitosamente. Ver una de estas armas en el juego será toda una proeza.

Violencia controlada

Para evitar los típicos problemas que surgen en estos juegos con los mata-jugadores-novatos, la gente de Verant está probando varias formas de impedir masacres en vano. Detalles como que las características del oponente sean invisibles, o definir todo el universo en zonas. Habrá zonas seguras donde los jugadores no podrán atacar a otros, zonas donde sí se podrá aunque para entrar en el modo de batalla será necesaria la aprobación de las dos partes, y zonas salvajes donde no habrá ley que valga. Así y todo, si alguien llegara a matar a otro personaje jugador éste resultará castigado de alguna manera, e incluso puede llegar a caer en la categoría de "Buscado". ¡Seguramente habrá muchos cazarrecompensas ansiosos por ganarse unos pesitos! El hecho de que sea tan grave "matar" a algún otro personaje jugador radica en que para hacerlo no basta con dejar en cero sus características, sino en dar una estocada final y traicionera cuando el enemigo esté en el suelo inconsciente. La única excepción a esta regla será la lucha entre facciones enemigas, donde será posible eliminar a alguien de una facción enemiga si existen motivos suficientes, que serán juzgados por el director de turno. Igualmente, los mundos van a estar habitados por multitud de criaturas hostiles en las cuales poder descargar nuestra furia asesina.

Mejor que las películas

El motor gráfico, de diseño propio, se verá de maravilla, con muchísimos detalles en cada uno de los mundos, efectos climáticos que afectan el entorno -las plantas se mecen al viento, por ejemplo- y efectos de luz casi reales, con el o los soles ocultándose y las sombras alargándose hasta desaparecer en una noche estrellada con una o varias lunas y millones de estrellas.

Vamos a poder ver a través de los ojos del personaje como cualquier otro FPS, o en tercera persona al estilo *Tomb Raider*, con solo apretar una tecla; de la manera que nos resulte más cómodo en cada situación. Además, la *Expansión Espacial*, que llegará unos seis meses después de *Galaxies*, promete escenas y gráficos que parecerán sacados de las películas.

El Jawa Soñador

Nuestra imaginación vuela, tal vez más allá de lo posible, pero si Lucas cumple con la mayor parte de lo que promete, nuestra mente generadora de fantasías se puede tomar una buenas vacaciones, ya que LucasArts y Sony nos las traerán a la realidad.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 4XStudios
INTERNET: www.wanadoo.fr
FECHA DE SALIDA: Fines de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcade

IRONSTORM

EL FIN DE LA GUERRA



Por Durgan A. Nallar



anadoo es una compañía francesa, mejor conocida por ser la subsidiaria de Internet de France Telecom que por publicar juegos. Por eso sorprendió la presentación de *IronStorm* en la pasada ETCS, donde pudieron verse las primeras imágenes en movimiento de este título de una ignota empresa llamada 4X Studios: un soldado Aliado deslizándose cautelosamente, pegado a una pared, mientras el cielo era sobrevolado por helicópteros y a lo lejos brillaba el reflejo de un teleobjetivo.

IronStorm causó muy buena impresión en los asistentes a la muestra londinense. Quizás no fue el título que más se destacara en la European Computer Trade Show, aunque vale la pena seguirlo con atención de aquí hasta su salida, en diciembre de 2002. En la actualidad, *IronStorm* se encuentra llegando a la mitad de su fase de desarrollo. Será un juego de acción, con una física semi realista y que podrá jugarse en primera y tercera persona. Se ambienta en un tiempo histórico paralelo, en el que llegamos a 1964 y la Segunda Guerra Mundial aún no ha finalizado. Los años de lucha han formado dos facciones irreconciliables, Aliados y Germanos, y han empobrecido al mundo. La tecnología, aunque no se ha detenido por completo, se ha concentrado más en la durabilidad y eficacia de las armas que en su sofisticación. En *IronStorm* veremos un arsenal basado en los fusiles y explosivos convencionales de la época, ligeramente modificados. Esto le otorga al juego un aire muy interesante.

El oficial aliado Wizel es el personaje principal, que al mando de un grupo de voluntarios debe destruir una reserva de agua pesada que los rusos están usando para construir una primitiva arma nuclear que decidiría el curso de la guerra. Pero Wizel descubre que hay algo más: esos cincuenta años pasados en constante enfrentamiento se deben a los manejos de una oscura organización, que se ha enriquecido y adquirido poder a costa de sangre y fuego. Entonces él y sus hombres deciden formar un grupo rebelde y terminar de una vez y para siempre con la guerra.

En este escenario de misterios y traiciones, Wizel deberá atravesar seis ambientes plagados de los más duros peligros y obstáculos: bombas de gas, minas láser, tanques, helicópteros, aviones y por supuesto la milicia. *IronStorm* es básicamente un FPS, aunque requerirá cumplir algunas acciones sin llamar la atención, y sin ayuda de sus camaradas. Para eso Wizel utlizará su fusil de francotirador y su habilidad para infiltrarse en los cuarteles, subterráneos y villorios dominados por el enemigo.

El engine, complemente diseñado por 4X Studios, permite escenarios grandes y fuentes de luz dinámicas. Incluso Wizel y sus hombres arrojan sombras en tiempo real. Efectos de partículas permiten que las explosiones arrojen escombros y el aire quede sucio de polvo al paso de un vehículo pesado.

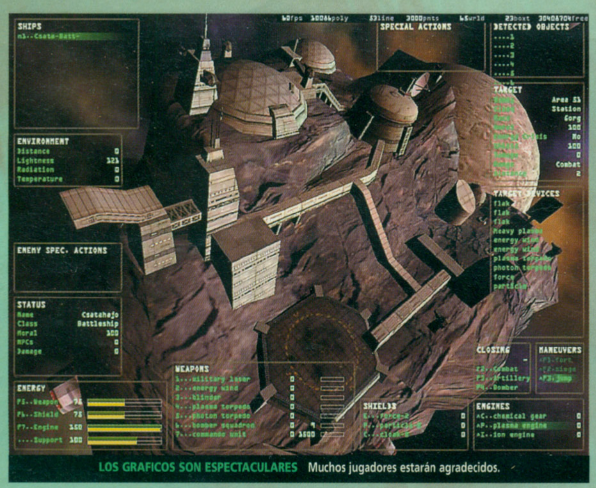
Wanadoo dice que el juego soportará varios modos de juego multiplayer, y que permitirá ajustar la física del engine para lograr un ´estilo Quake´ de combate.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Philoslabs / CDV Software Entertainment
INTERNET: www.philoslabs.com
FECHA DE SALIDA: Principios de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

IMPERIUM GALACTICA 3

UN PASEO POR EL MUNDO DE LA ESTRATEGIA



LOS GRAFICOS SON ESPECTACULARES Muchos jugadores estarán agradecidos.

Por César Isola Isart

Los memoriosos recordarán que poco más de un año atrás comentamos la segunda parte de *Imperium Galactica* y que ese mismo juego en la tercera entrega de premios XPC se llevó el primer puesto al mejor estratégico por turnos del 2000. Ahora, si fue tan bueno, ¿por qué tenemos que decir "los memoriosos"? La respuesta es simple: a pocos les parece divertido manejar por turnos los recursos de los sistemas que van colonizando a lo largo de la galaxia y a su vez construir una gran flota de naves para aplastar al enemigo y, por tanto, a pesar de haberse llevado un puntaje que le dio un lugar entre los clásicos, pasó casi entre las sombras. Veamos qué se está preparando en esta tercera entrega para, ahora sí, hacer que el jugador saque humo de tan solo pensar en su nombre.

Historia y conceptos básicos de Imperium Galactica

Imperium Galactica siempre fue un 4X -ver cuadro- poco reconocido. Técnicamente era lo mejor que se podía encontrar dentro del género, constaba de una historia sólida para el modo de un jugador, razas bien diferenciadas y un amplio abanico de opciones. Aun así siempre careció de algunos detalles que lo llevaron a estar detrás de grandes clásicos como *Master of Orion*, *Alpha Centauri* o *Ascendancy*.

Mezclaba con maestría la estrategia por turnos en cuanto a la administración de recursos de los sistemas y movimientos a lo largo del mapa, y en tiempo real los combates. Algo parecido a lo que ofrecía, bajo una consigna totalmente distinta, *Shogun: Total War*.

En esta nueva entrega el estilo de juego no va a cambiar. Se mezclarán ambas estrategias por igual y está destinado prácticamente al modo de un jugador.

La historia es simple. En un futuro no muy distante, los seres humanos comenzaremos la exploración del Sistema Solar al mismo tiempo que se descubre una nave alienígena con tecnología Warp, que termina por abrirnos las puertas del inexplorado universo y, en cuestión de un santiamén, ya estamos compitiendo con otras cinco razas por el dominio de la galaxia. En pocas palabras, la historia de cualquier juego con poco vuelo. Pero a no desesperarnos, *Imperium Galactica 3* promete sorprendernos en muchos otros aspectos.

Para atraer un nuevo tipo de jugador al género

Definitivamente este género de estrategia por turnos no es muy comercial. Tan solo nos basta con recordar la versión anterior de *Imperium Galactica* y *Space Empires*

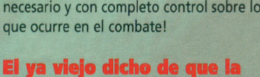
¿4X?

Si, 4X. No es una lectora, es un género de estrategia -desconocido por muchos- y más allá de que siempre se explicó lo que representan esas siglas, en este caso vamos a profundizar un poco más en el tema.
Básicamente significan Exploración, Expansión, Exterminación y Explotación. Y como siempre pasa, se reduce a un estilo de juego básico, que es empezar con un sistema natal, con cierta productividad y desarrollo tecnológico, y en nosotros está el ir agrandando nuestras fronteras, construyendo naves con colonizadores o invadiendo otros planetas a través de transportes, como también el descubrir adelantos científicos que aumenten nuestras posibilidades de sobrevivir. Generalmente el mapa está hecho en dos dimensiones, lo que lo hace parecer prácticamente un tablero. Se desarrollan mediante turnos, salvo los combates que en algunos títulos son en tiempo real, como es el caso de *Imperium Galactica 3*. Son juegos lentos, lo que implica que las buenas partidas suelen jugarse por horas, y lo que en multiplayer se traduce en días y días de victorias y derrotas en batallas para finalmente poder ver flamear nuestra bandera o morir en el intento.

IV, excelentes juegos de reciente salida al mercado y, a pesar de ello, solo jugados por los fanáticos de los 4X.

Para ello Philoslabs (que tomó las riendas que soltó Digital Reality) ha destruido todo molde habido y por haber, y para el combate creó una especie de *Homeworld* de manera tal de atraer a nuevos jugadores sedientos de más combates espaciales en tiempo real. El engine que utiliza esta parte del juego es digno de todo elogio: cada nave puede llegar a tener cuatro mil polígonos, dependiendo de cómo la armemos (sí, como están deduciendo a raíz de este comentario, las naves las diseñamos nosotros).

Habrá que ver cómo queda el producto final y qué máquina necesita para ser jugado, pero por lo pronto ya sabe que los combates van a ser muy reducidos; tal vez una base espacial y unas diez naves sean toda nuestra flota. Visto desde este punto, todo aquel que ame la estrategia estará agradecido, ¡ya no tendremos millones de unidades sin sentido, solo lo necesario y con completo control sobre lo que ocurre en el combate!

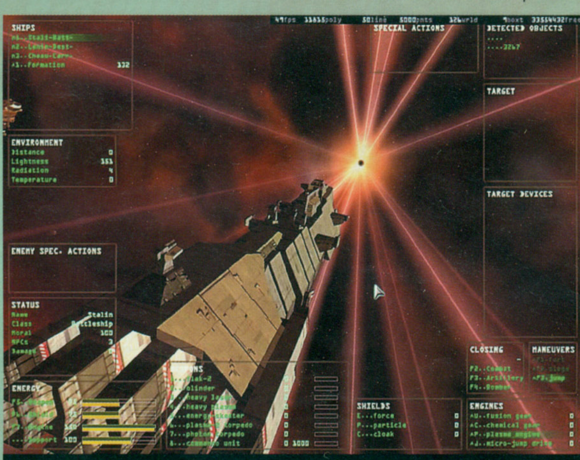


El ya viejo dicho de que la tercera es la vencida

Ya de por sí, solo los grandes pueden decir que han sacado tres juegos con el mismo título, y eso habla por sí mismo de *Imperium Galactica*. Habrá que ver si esta tercera parte sea la que lo lance a la gloria.

Por lo pronto, la competencia es brava: *Master of Orion 3* también está siendo desarrollado en estos mismos momentos y sin duda es uno de los títulos más queridos por el público. Habrá que ver cómo chocan estos dos grandes, y esperemos que como resultado de este combate la victoria se la lleve el jugador.





MANEJAR TAN SOLO UNA NAVE PUEDE LLEGAR A SER UN DOLOR DE CABEZA Como en un simulador, hay que tener en cuenta desde las armas hasta la energía para los escudos.

MASTER OF ORION 3



Sí que sí, agradecidos todos los seguidores de este género, *MoO3* está en pleno desarrollo y su lanzamiento se prevé para mediados del año que viene. Intentará seducir al jugador a través del aspecto gráfico. Se está cuidando al máximo el diseño de personajes y de naves -debemos señalar que son realmente muy buenos- y se espera que la historia sea digna de la mejor película de ciencia ficción. La interface se está desarrollando para que sea simple y completa, de manera tal de no tener que recorrer diez pantallas para ver si todo funciona correctamente y tendremos a nuestra disposición un vasto abanico de opciones en cuanto a desarrollo científico y de inteligencia. Habrá que esperar para ver si es un digno sucesor, tarea nada fácil.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryptic Studios
INTERNET: www.cityofheroes.com
FECHA DE SALIDA: Principios de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: RPG Multiplayer online

CITY OF HEROES

CIUDAD DE LOCOS CORAZONES

Por Patricio F. Land

Hoy por hoy Paragon City es la ciudad ideal para todos aquellos que gusten de hacer el mal. Allí se están reuniendo la peor calaña de archivillanos, extraterrestres, asesinos seriales, editores de revistas, monstruos deformes y un sin fin de inimaginables infestas criaturas.

Hoy por hoy no hay reglas en Paragon City.



Los más poderosos se harán con los reductos más hediondos y estratégicamente ubicados; las alimañas de segunda categoría se disputarán las cuevas y edificios abandonados. Los túneles, alcantarillas y conductos de desperdicios serán para los menos favorecidos.

Hoy por hoy Paragon City es el paraíso, pero dentro de muy poco va a ser el infierno. Porque si los chicos de la hasta ahora ignota Cryptic Studios cumplen con lo prometido, será solo cuestión de tiempo para que cientos de ansiosos jugadores saturen los servidores de la compañía. El mal y la escenografía la ponen ellos; el bien, la fama y la gloria correrá por nuestra cuenta.

De esto se trata *City of Heroes*, el primer lanzamiento de esta empresa, un RPG online donde cada quien podrá diseñar sus propios trajes de superhéroe y empezar a repartir trompadas en las callejuelas de una gigantesca urbe con aires a la famosa Metrópolis de Superman.

Lo primero que tenemos que hacer cuando decidamos participar en esta experiencia es determinar qué clase de personaje vamos a encarnar, o súper encarnar. Hay de todo: mutantes, humanos alterados, seres con poderes mágicos, paladines cyberpunks; etc. A su vez, cada uno de ellos podrá elegir entre cuarenta poderes especiales (volar, lanzar bolas de energía, manipular la composición molecular de los objetos, controlar el fuego y el hielo) y sub-poderes derivados de los que hayamos elegido. Aunque no todas las técnicas serán fáciles de dominar, sobre todo al principio, por lo que no hay que desestimar un par de buenos puños.

Tras bautizar a nuestro personaje y dotarlo de súper habilidades, deberemos buscarle un lugar donde vivir (puede ser en algún edificio disponible o haciéndose socio de alguna sociedad de fomento onda *Los Superamigos* o el *Salón de la Justicia*) y una vez establecidos deberemos empezar a erradicar a los chicos malos para poder mantener nuestro status y ganarnos dignamente el reconocimiento de nuestros camaradas.

Por cada proeza que logremos llevar a cabo con bien, se nos recompensará con las consabidas ´scoobygalletas´, que se traducirán en ´puntos de fama´. Estos últimos son la versión comiquera de los puntos de habilidad que van desde el inexperimentado ´Desconocido´ hasta el todopoderoso ´Legendario´; habiendo entre ambos extremos otras cuarenta y ocho etapas intermedias.

¡Pero atención que no todo es tan sencillo ni tan anárquico como parece!

Por un lado, los malos tienen sus propios sindicatos y grupos de tareas, entre los cuales encontraremos a la siniestra ´Quinta Columna / Fifht Column´, un puñado de superfachos que vienen haciendo de las suyas desde el final de la Segunda Guerra, o a las no menos resentidas huestes que se identifican como Circle of Thorns, Nemesis, Killing Crew, Crey Industries, Fear Factor; todas éstas organizaciones que a la larga nos van a obligar a aunar esfuerzos con otros jugadores o con las estructuras a las cuales pertenezcan, como la Dawn Patrol, los Explorers, los Vanguards, el Midnight Squad y tantas otras.

Además los combates no tendrán lugar entre las torres y avenidas sino en las arenas de pelea, habilitadas especialmente por la municipalidad de Paragon City para este tipo de actividades.

Sin dudas lo mínimo que podemos decir

de este RPG online es que resulta grandilocuente, pero habrá que esperar para ver qué tal resulta jugarlo, y evidentemente, para que todo esto pueda llevarse a cabo, la gente de Cryptic dice haber echado mano de un poderoso engine, motor que se basa en tres características fundamentales: la primera ha sido bautizada como 'Game Client' y es la parte del programa que se encarga de los renders de nuestros personajes, de la ciudad y de la interactividad entre todos ellos. Prometen efectos visuales especiales y audio posicional 3D.

La segunda no tiene un nombre largo en vano. Se trata del ´Massively Multiplayer Server Architecture´, tecnología mediante la cual se podrá albergar a cientos de jugadores y ser el árbitro inapelable de cuanto suceda durante las partidas (incluyendo las rutinas de inteligencia artificial necesarias para crear las misiones que deberemos ir completando).

Por último tenemos el ´Content Development Pipeline´, herramienta mediante la cual los programadores podrán modificar o alterar la estructura del juego, según ellos, en forma sumamente eficiente y sin tener que levantar el servidor por grandes períodos de tiempo.

Sin embargo, más allá de todo esto, nos tememos que la gran cantidad de opciones, reglas, historias, categorías y sub-categorías pueda quitarle disfrute y nos proporcione largos minutos de angustia navegando entre confusos menús. Ni hablar de la performance on line, que es algo que solo puede ser probado sobre la marcha. ¿Tendremos también habilidades súper lag?







En cuanto al apartado gráfico, parece estar a las alturas de lo que se promete, aunque es importante mencionar que esta conclusión parte de la observación de algunas fotos preliminares y secuencias animadas. Dispondremos de buenos modelos básicos que podremos combinar a gusto hasta dar con el paladín encapotado que se adapte a nuestras ocurrencias; aunque por otra parte me sorprende una grieta gigantesca en el planteamiento argumental: ¡en ninguna parte se nos dice que vayamos a poder jugar con los villanos!... vamos, que para jugar a ser siempre los buenos los yankis ya tienen el mundo real.

Aunque sea, dejen Internet para nosotros.

FREEDOM FORCE

¡Esperen! ¡Todavía no se quiten las calzas! Como ya habrán leído anteriormente en nuestras páginas, existe otro RPG en etapa de desarrollo que también promete mucho alegror para el fan de los superhéroes; especialmente para aquellos que se identifiquen más con los defensores de la libertad surgidos en la década del '50. En esta ocasión deberemos proteger a la ciudad de Nueva York del inesperado ataque de un ejército alienígena que bajo las órdenes del impiadoso Lord Dominion pretende conquistar nuestro mundo. Este temible sujeto tiene la capacidad de utilizar la misteriosa energía X, a través de la cual le será fácil lograr que los seres humanos se amasijen los unos a los otros.



La gente de Irrational Games (creadora de *System Shock 2*) ha dotado a su programa de una fuerte estética comiquera con personajes de brillantes colores primarios y no menos pintorescos nombres como Minuteman, Liberty Lad, El Diablo (¡su verdadera gracia es Ricardo Ramírez!), Bullet, Ant y el más poderoso de todos, sin dudas, el cibernético Manbot.

Para irnos entusiasmando, sus creadores aseguran que todos los objetos, desde automóviles hasta edificios- podrán ser utilizados para sacar ventaja en la cruenta batalla. Podremos hacerlos estallar en pedazos, arrojarlos o partírselos por la cabeza a nuestro enemigo. No se esfuercen en disimular esa sonrisa, porque esto no es nada: también podremos rotar y hacer acercamientos del área del juego en la que estemos luchando, ya que tendremos ciertas libertades para manejar las cámaras.



El sistema de juego es sencillo pero con reglas estrictas; nosotros deberemos formar un equipo de cuatro superhéroes y esperar el turno correspondiente para hacer nuestro ataque, que dependerá de la cantidad de energía de la que dispongamos, efectivamente, en una onda muy parecida a la de *Baldur's Gate*.

La historia estará compuesta de 23 niveles encadenados y por supuesto también contempla la posibilidad de ser jugada en red (hasta 4 jugadores) o por Internet.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pyro Studios / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
FECHA DE SALIDA: Otoño 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

PRAETORIANS

LAS TROPAS PREDILECTAS DEL EMPERADOR ROMANO

Por Leonardo Panthou

**yro Studios, que hizo tan buen trabajo recreando la Segunda Guerra Mundial en su serie *Commandos*, piensa transportarnos unos cuántos siglos más atrás para dirigir las batallas del César. Ciudades acorraladas por lluvias de rocas y fuego, legionarios desplazándose en impecables formaciones y celtas melenudos corriendo a buscar camorra, son sólo algunas situaciones que este juego promete.**



El próximo estratégico de Pyro Studios será un RTS 3D táctico basado en las campañas de Julio César. El juego debe su nombre a la guardia imperial romana, los pretorianos, que originalmente constituían la columna vertebral de las campañas que involucraban al Emperador. ¡Pavada de ejército vamos a comandar!

Se podrán distinguir tres campañas: una dentro del Imperio Romano, otra en el norte y centro de Europa y una tercera en Egipto. Las misiones (aproximadamente dieciséis) estarán entremezcladas y conectadas por una historia en común. Aparentemente nuestras batallas pavimentarán el camino para convertirnos en Emperador y llegado cierto punto habrá que juntar coraje, cruzar las puertas de Roma y hacerle frente a la mismísima guardia pretoriana del Emperador de turno.

Los romanos están en pugna con otras dos civilizaciones: los bárbaros (galos, celtas y germanos) y los egipcios, aunque en ocasiones será necesario aliarse a ellos para repeler rebeliones. A no desesperar, que cualquiera de las tres civilizaciones estará en el multiplayer. El poder de los romanos recae en su organización. Sus movimientos disciplinados les permiten maniobras y formaciones especiales y su avanzada cultura les brinda acceso a las mejores tecnologías. En cambio los bárbaros son más fuertes, rápidos, pero más desorganizados y menos numerosos. Se especializan más en el cuerpo a cuerpo y hasta tienen gritos de guerra para infundir terror. Los egipcios están en el medio, dado que su cultura es una mezcla de poder militar y político, y fanatismo religioso.

Como en todo juego táctico las tropas serán nuestros principales recursos. Habrá que ir combinando las habilidades y debilidades de arqueros, caballería, infantería, etc. para alcanzar los objetivos. Inicialmente, en cada batalla estaremos restringidos a un grupo de unidades. La construcción de éstas estará bastante limitada para que las batallas no se ganen produciendo más que el enemigo sino haciendo un buen uso de las tropas disponibles.

La forma de ensanchar nuestras fuerzas será capturando aldeas y usando jefes militares para reclutar aldeanos y construir máquinas de guerra. Existirá la opción de poner estos jefes militares al mando de una tropa para mejorarla y darle acceso a nuevas habilidades y formaciones. Otra manera de mejorar nuestras unidades será dejándolas ganar experiencia en combate para que accedan a nuevas armaduras y destrezas.

Controlaremos cientos de guerreros agrupados en



batallones. Dudo que los ejércitos sean tan numerosos como los de *Shogun: Total War* porque aquí cada unidad está modelada completamente en 3D. De ser necesario el engine soportará hasta 5.000 unidades simultáneamente, aunque será difícil que los combates involucren tantas. Para evitar confusiones sólo habrá un par de cámaras predefinidas, una estratégica y otra táctica, que nos mantendrán al tanto de lo que pasa en todo momento.

Aunque el juego no pretende ser históricamente preciso, se verán muchas de las tácticas utilizadas en aquellas épocas. Una falange romana podrá adoptar la formación 'Tortuga' para defenderse de flechas (a cambio será más lenta y vulnerable a las catapultas), los lanceros podrán clavar la rodilla en el suelo para recibir a la caballería y los arqueros arrojarán flechas en llamas para quemar aldeas o máquinas de guerra. Una muestra más del detalle puesto en las tácticas es que los jinetes podrán bajarse del caballo y pelear a pie. Así los arqueros podrán galopar velozmente hacia un muro y luego bajarse y treparlos para alcanzar una posición ventajosa.

Como podrán apreciar, las ciudades y sus muros tienen un aspecto imponente. Muchos de los enfrentamientos se desatarán en torno a estas fortificaciones de una forma nunca vista. Durante el sitio existirá la opción de irrumpir destruyendo los portones o trepar los muros con escaleras para llevar la batalla arriba de la muralla. Como corresponde, todo buen sitio podrá acompañarse con catapultas y arietes (antiguas máquinas militares para derrumbar puertas y murallas). Las ciudades sitiadas serán el escenario ideal para un multiplayer que procurará hacer énfasis en las batallas en equipo (unos jugadores defienden una fortaleza mientras otros la asedian).

Desde los bosques galos a los desiertos egipcios, los terrenos deberán ser estudiados antes de entablar batalla. Los sectores elevados serán el lugar apropiado para que catapultas y arqueros aumenten su rango de ataque y permanezcan fuera del alcance visual de los que están debajo. Otras emboscadas podrán valerse de los bosques para ocultar nuestra infantería. Por razones obvias, las máquinas de guerra y la caballería no podrán aprovechar esta ventaja. De forma parecida sólo algunas unidades podrán cruzar aguas poco profundas sin necesidad de un puente. Definitivamente la interacción selectiva del terreno con las unidades agregará más variables a nuestro planeamiento táctico.

Como siempre, lo bueno debe esperar. Si los dioses se apiadan de nosotros, el otoño próximo estaremos desplegando nuestros legionarios entre bárbaros y egipcios, incendiando poblados, derrumbando portones y ocupando ciudades. ¡Ave, César!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Radon Labs / CDV Software
INTERNET: www.radonlabs.de
FECHA DE SALIDA: Otoño 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Arcade/Estrategia

PROJECT NOMADS

RESERVÁ TU LUGAR EN LA ISLA DE LA FANTASÍA



Por Hernán Fernández



Radon Labs, la empresa responsable de la creación de *Urban Assault*, está trabajando desde hace más de dos años en un proyecto que sorprendió a más de uno en la ECTS 2001, tanto por la espectacular calidad de sus gráficos como por su aparente originalidad y jugabilidad. ¡Tanto fue así, que ganó el premio a mejor juego de PC de la exposición!

Project Nomads espera cumplir dos objetivos para la gente de Radon: primero, traer un espectacular juego que imponga un nuevo estilo en un género poco desarrollado como es el Arcade Estratégico; segundo, presentar un engine gráfico que desarrollaron exclusivamente para *Project Nomads*, que cuenta con inmensas cualidades y ventajas, además de ser de distribución libre y gratuita.

El nómada volador

Como ya es clásico en muchos juegos de fantasía, el mundo se ha vuelto inhabitable para los humanos, la contaminación y las guerras acabaron con la superficie del planeta. Los únicos lugares habitables son pequeños archipiélagos de islas flotantes que se alzan más allá de las nubes y se encuentran suficientemente alejadas de la contaminación como para no verse afectadas.

Pocos seres pueden darse el lujo de llegar tan alto y entre ellos nos encontraremos nosotros. Encarnaremos a una especie de mago-ingeniero que posee la habilidad de flotar en el aire, crear objetos y lanzar hechizos a su antojo. Normalmente vamos a controlarlo desde un punto de vista en tercera persona, pero cuando sea necesario podremos pasar a primera persona y jugarlo como cualquier FPS.

Como diría Tatoo, "¡Ahí viene el avión!"

Nada más empezar, nos hallaremos en una de estas islas, con la memoria perdida pero con los recuerdos necesarios para hacer uso de nuestros poderes. El trabajo comenzará entonces construyendo edificios. Como en casi todo RTS, éstos nos servirán para conseguir energía, fabricar objetos y defendernos. Los lugares en donde ubicar nuestros edificaciones en cada isla son bastante escasos, resultando imprescindible acomodar estratégicamente todas y cada una de nuestras construcciones. Como cada isla puede ser atacada desde cualquier dirección, es necesaria una buena distribución de armas defensivas, fábricas y hangares.

¿Hangares? Sí, en *Project Nomads* vamos a poder crear máquinas voladoras de varios estilos, la mayoría con un diseño de principios de siglo XX, con varios tipos de aviones y dirigibles. Pero ojo, también nuestros enemigos, así que una buena provisión de cañones antiaéreos va a resultar de mucha utilidad. Algo maravilloso será que aparte de controlar a nuestro avatar, vamos a poder meternos en cada torreta, avión o construcción, dejar descansar un rato a la inteligencia artificial y disfrutar de sana violencia en primera persona.

Una construcción en especial, los molinos de viento, son los que crearán la energía necesaria para que nuestro mago pueda volar, y si llegáramos a colectar la suficiente podríamos viajar incluso hasta las islas enemigas para atacarlas.

Si vemos que un enemigo tiene en su isla alguna construcción que nosotros no tenemos, y no sabemos cómo construirla -y porque somos muy celosos-, vamos a tener que hacer lo posible por conseguirla. Para lograrlo vamos a tener que atacar la isla, pero no sólo con los aviones, nosotros también tenemos que estar allí. En el momento en que la construcción se venga abajo por







nuestros ataques quedará por unos momentos una representación pequeña de la misma. Ahí mismo tenemos que tomarla con nuestro avatar y llevarla a nuestra isla, donde ya habremos aprendido cómo construirla.

A diferencia de la mayoría de los RTS, donde en cada nivel comenzamos con una base nueva, en *Project Nomads* llevaremos a rastras nuestra isla a lo largo de los 25 niveles que componen la campaña de un solo jugador. Una buena disposición estratégica desde el principio nos permitirá vivir más tranquilamente y sobrellevar mejor las batallas por venir.

A juntar platita se ha dicho

Para cuando *Project Nomads* salga, supuestamente en el otoño de 2002, vamos a necesitar que nuestra máquina esté bastante actualizada para poder disfrutarlo con todo detalle. Una placa GeForce3 como mínimo. Para los que no tengamos una, sólo nos va a quedar bajar los detalles, como siempre.

El nivel del engine dejó estupefacto a más de uno en la ECTS, con el pasto y las hojas de los árboles meciéndose al viento y los ciclos del día y la noche en tiempo real. Lentamente, mientras atardecía, el escenario fue variando de tonalidades rojizas mientras grupos de nubes cruzaban el cielo hasta llegar la noche, deslumbrando con un cielo nocturno cargado de detalles. Los efectos climáticos también colaboraron en crear un escenario más real, agitando las ramas y afectando los hechizos lanzados, que aparte de diferencias visuales tenían efectos distintos a los originales o directamente se desvanecían en la nada.

El archipiélago online

En Radeon están tomándose en serio el aspecto multiplayer de *Project Nomads*. Por ahora sólo hay confirmados dos modos: deathmatch común, donde cada jugador comienza creando su propia isla desde el comienzo; y un deathmatch especial, en el que todos vamos a usar nuestras islas de la campaña de un solo jugador para enfrentarlas entre sí.

Se cree también que incluirá un modo en equipos, tanto en deathmatch como en cooperativo, donde podremos jugar en la misma campaña de un solo jugador. Seguramente éste último modo será un muy buen aditamento, del que adolecen la mayoría de los títulos actuales.

Sólo queda esperar

Cuando nos llegue finalmente el juego terminado, con sus 25 niveles con las más variadas misiones, que irán desde destruir una isla enemiga hasta robar algún preciado objeto, y sus más de 40 vehículos y 100 construcciones, y si todo resulta como prometen, vamos a desear haber podido actualizar nuestra máquina; y por el contrario, si lo logramos, disfrutaremos de una experiencia pocas veces vista.

AZEROTH

EL NUEVO MUNDO DE WARCRAFT

Poco a poco, Blizzard Entertainment ha logrado forjar una comunidad de fieles seguidores que compran sus juegos, leen sus novelas y coleccionan desde tazas con el logo de *WarCraft* hasta diseños para tatuajes. Hace un tiempo, la súper compañía está concibiendo más elementos del universo para reunirlos bajo un único concepto: el Reino de Azeroth.

Por Durgan A. Nallar



WARCRAFT III
El 16 de octubre pasado se rebelaron las características definitivas de *WarCraft III: Reign of Chaos*, cuya fecha de salida se estima para enero de 2002. Cuatro razas jugables: los conocidos Orcos y Humanos, y los nuevos No Muertos y Elfos Oscuros, expandiendo así el universo de Azeroth. Cada raza tendrá su Héroe, una unidad especial que ganará habilidades, aprenderá hechizos y beneficiará a las unidades cercanas a ella.



WARCRAFT III: EL MOTOR
El engine en el que trabajó Blizzard durante tres años ahora emerge en su fase definitiva. Soporta resoluciones altísimas y las posibilidades de las placas de video de nueva generación, aunque admite sin problemas a las placas más antiguas.

WARCRAFT III

El nuevo mundo que veremos está provisto de una gran variedad de personajes no jugadores, además de las razas jugables, monstruos que merodean los bosques, montañas heladas y desiertos, pueblos neutrales, fortificaciones y templos. Todo ello bajo un clima cambiante. Distintos edificios y construcciones neutrales cambiarán la estrategia de juego a medida que sean descubiertos durante una partida.



WARCRAFT III EN INTERNET

El servicio Battle.Net de Blizzard permitirá la conexión simultánea de hasta 12 jugadores, que podrán cooperar y enfrentarse en varias modalidades de juego (incluso un modo Quest y otro especial para torneos). Se podrán compartir unidades y asistir a las batallas en modo espectador. La diversidad de hechizos, entre ofensivos, defensivos, contrahechizos, automáticos, Auras y potentes 'Ultimate Spells' ofrecerán una profundidad estratégica que se espera logre superar o al menos iguale la vista en StarCraft.



WORLD OF WARCRAFT

El universo online, del cual les habláramos en el informe especial de la ECTS 2001 del número pasado, se sigue revelando de a poco en la forma de fotos que cortan el aliento. El nuevo Reino de Azeroth se completa con regiones desconocidas hasta ahora. Aquí serán jugables también Taurens y Demonios, al parecer, aunque no hay confirmación. Blizzard escribe, poco a poco, la mitología de *WarCraft*.













El fútbol es un sentimiento inexplicable. Un deporte que puede hacernos tocar el cielo con las manos. Un juego donde la pasión es el mejor camino para comprenderlo y sentirlo bien adentro nuestro.
Sólo los apasionados del deporte rey, sabemos lo que esto significa.
Este es otro año lleno de esperanzas. ¡Otro año en donde esperamos con ansias una nueva versión de FIFA!

Por Diego Eduardo Vitorero

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2001
DEMO: En el XCD de este mes
CATEGORIA: Deportes



Muchas fueron las críticas que tuvo EA Sports estos últimos tiempos por parte de sus fieles seguidores. El motivo principal fue que, de un año para el otro, se hacían pocos cambios entre versiones. Al parecer, en 2001 todo tendría que cambiar, tal cual lo esperábamos, en vano, el año anterior, para que de una vez por todas la serie FIFA se convierta en un simulador puro y no en algo a media asta.

Consultado con algunos amigos y gente de la comunidad de jugadores en general, la mayoría me dijo que su FIFA preferido era *FIFA 98 Road to World Cup*; con quienes también coincido en gran parte. Seguramente, esta elección es por lo dicho más arriba.

El fútbol siempre ha tenido un lugar muy importante en el mundo de las consolas y computadoras. Y la saga de EA Sports también. Tanto es el caso que FIFA cuenta con más de cuarenta versiones, entre las de consola y PC, para más de diez plataformas diferentes; sin olvidar los juegos de fútbol en general para Commodore y Amiga, por ejemplo. Jugar un partido con amigos es un clásico desde los tiempos de antaño; sea FIFA u otro juego del deporte más popular.

Antes de hablar de tecnicismos, pongámonos un poco filosóficos y, por qué no, sentimentales.

¿Qué es FIFA? ¿Qué es el fútbol? ¿Cuál es la importancia de este deporte en nuestras vidas? Según el diccionario, fútbol significa: (ingl. *football*; de *foot*, pie y *ball*, pelota). Juego entre dos equipos de once jugadores, que disputan el balón con los pies, según determinadas leyes... Bah, pura cháchara. ¿Saben qué es el fútbol realmente? En muchos casos, es el factor por el cual tenemos que pelearnos con nuestras esposas / novias / amantes. Tenemos que inventar excusas para que nos dejen ir a la cancha, tenemos que implorar que nos dejen ver los domingos a la noche el resumen semanal, a cambio de que después las llevemos al cine a ver alguna de esas patéticas películas de amor... ¡Ohhhhh Dios!

El fútbol une a las personas, une pasiones, sentimientos. No sé si a ustedes les pasará lo mismo, pero yo noto que en épocas de Mundial el país está más unido. ¿Quién no

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

El primero de la saga, el que comenzaría la leyenda para los usuarios de PC. ¡Tan pocos megas para tanta alegría, y encima para DOS! Recuerdo cuando el referí tenía que sacar la tarjeta amarilla o roja a un jugador (toda una hazaña en aquella época), uno seguía manejando al personaje y podía salir corriendo, y el referí lo seguía desde atrás. Así podían pasar horas porque el tiempo no corría; era muy común molestar a un amigo con eso.







se abrazó con alguien totalmente desconocido para festejar un gol? Como que se respira otro aire en el ambiente.

¿Quién no extraña al Diego? Su magia, su chispa, todas las satisfacciones que dio al pueblo argentino. Todos gritamos sus goles. Yo tenía doce años cuando metió el segundo tanto contra los ingleses (hay un video en el XCD), lloré con ese gol, con el relato de Víctor Hugo. ¡Cuántos recuerdos...!

Creo que el fútbol puede resumirse con sólo una palabra: Pasión.

FIFA 2002

Como todos sabemos, el año que viene es el mundial de Corea / Japón, para el cual el nuevo FIFA ha recibido un lavado de cara acorde a las circunstancias. Además del aspecto gráfico, se han mejorado o incorporado muchas características que, en teoría, deberían hacer que FIFA 2002 sea un paso revolucionario en comparación con la versión 2001.

Según la información que gentilmente nos mandó MicroByte, representante de EA Sports en nuestro país, el juego incorporará un sistema de pases flexible, de infinitas posibilidades. Podremos hacer pases al hueco -al ras del piso o en altura-, aprovechar pases en profundidad y hacer paredes con los compañeros. La inteligencia artificial de los jugadores que comanda la máquina les dará la posibilidad que se desmarquen estratégicamente para abrir espacios en la defensa contraria.

Además del típico amistoso, entrenamientos y temporadas, podremos jugar la fase clasificadora para el mundial del próximo año. Con respecto a esto último, seleccionaremos a una de las escuadras internacionales, y comenzaremos el rumbo hacia la Copa del Mundo. Nuevamente contará con el juego por Internet, con un código de comunicaciones optimizado para reducir el lag. Es muy posible, también, que se agreguen servidores dedicados, en donde podremos crear salas o entrar a las ya creadas, y competir contra cualquier persona alrededor del globo. Es un tema que todavía está en veremos, pero que si se llegara a dar contaría sin duda con un ranking mundial.

FIFA SOCCER '96 VIRTUAL STADIUM

La calidad del juego fue incrementada de forma asombrosa. Se agregaron comentarios y más movimientos para los jugadores. FIFA sufrió muchos cambios. Una interface de usuarios más amigable, y la opción de elevar la resolución, si es que el monitor lo soportaba. Otra de las maravillas del deporte virtual.



FIFA SOCCER '97

Lindos gráficos, más ángulos de cámara, dos comentaristas; aunque creo que, hasta este momento, nada se comparaba con lo visto en las versiones anteriores. Se agregó la opción para jugar fútbol de salón, aunque no fue bien llevada a cabo porque la física del balón era casi la misma que cuando jugábamos en un estadio profesional.









Las nuevas opciones de configuración y personalización nos permitirán disfrutar de un juego acorde a nuestros gustos. Podremos crear ligas propias, equipos y jugadores, y utilizarlos en el modo que nos plazca o en el que inventemos.

Para esta versión se han tenido en cuenta las pretensiones y consejos de los usuarios; EA Sports tomó las sugerencias de la comunidad a fin de hacer el producto que sus potenciales compradores quieren.

Dos de los nuevos agregados incluyen un sistema ampliado de lesiones y fatigas, y uno de boletines de último momento, que nos permitirá saber el estado del juego, partidos pendientes, jugadores y equipo.

FIFA 2002 contará con 16 ligas de todo el mundo. Lamentablemente la nuestra no estará incluida, por enésimo año consecutivo, y por más que Boca Juniors haya sido el último campeón de la Copa Libertadores e Intercontinental. Igualmente tendremos a más de 500 equipos, incluyendo a 175 selecciones internacionales, y la licencia de la FIFPro, que agrega los nombres de los jugadores que están asociados a ésta.

Otro de los tantos aspectos que se mejoraron es la forma en la que el árbitro sanciona las faltas en el partido. Cada vez que nos tiremos a los pies de los contrarios, o cuando forcejeemos con estos, el juego medirá el ángulo y el momento en cual hacemos esa entrada, para así determinar si es falta o no. Así mismo, nosotros seremos responsables por el comportamiento del equipo en la cancha, y deberemos calcular la incidencia que tendrá todo esto en el equipo.

Como se vio en NHL 2002, FIFA 2002 traerá un sistema similar para acumular puntos, y variará de acuerdo al nivel de dificultad que elijamos. Podremos ganar importantes recompensas por determinados logros en el juego. Pero lo más importante es que, de acuerdo a los objetivos que cumplamos y puntos que juntemos, se habilitarán nuevas opciones. Este modo de recompensas seguirá vigente en el próximo juego de la compañía, basado en el Mundial de 2002 -tal cual pasó con FIFA 98 y su sucesor- y podremos exportar los créditos que hayamos ganado en FIFA 2002 para ser reconocidos como jugadores VIP y tener acceso instantáneo a opciones y trucos ocultos; además de otras sorpresitas que nos tienen preparadas la gente de EA Sports.

¡Y las mejoras y nuevas opciones siguen y siguen!

Contaremos, también, con ayuda en pantalla a través de ventanas pop-up (esas que

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP / FIFA WORLD CUP 98

El mundial se acercaba, las placas aceleradoras se hacían cada vez más populares, y EA Sports lanza el primero de la saga con soporte para este tipo de placas. Las diferencias entre usar o no placa 3D eran abismales. Las texturas, los modelos de los jugadores, el campo de juego, el entorno, una maravilla visual. Para muchos, *FIFA 98 Road to World Cup* fue el mejor de todos.



FIFA '99

Otros coinciden en que éste fue el mejor de la saga.
Una de las más importantes actualizaciones fue la inclusión de nuevas ligas, como el dream team europeo, constituido por los mejores equipos del Viejo Continente. Además, podíamos comenzar un partido amistoso no solamente con equipos internacionales sino también con el resto de Europa. Un juegazo que también quedará en nuestra memoria por siempre.





FIFA 2000

Se agregaron muchas más ligas y equipos, además de las infaltables mejoras en el terreno gráfico, aunque seguía sin soportar la competencia vía Internet.
Otro excelente juego de la serie FIFA.



aparecen de repente) que nos guiarán en lo que respecta a tácticas, hacer los cambios convenientes, formaciones y, como si esto fuera poco, un ciber-entrenador nos dará consejos una vez terminado el partido. De esta forma, los menos experimentados se internarán más en el aspecto técnico y estratégico del juego.

A diferencia de otros años, EA Sports no ha enfocado todo su arsenal en la parte gráfica del juego. Seguirá teniendo excelentes cualidades visuales, tal cual sus antecesores más cercanos, aunque para esta ocasión se hizo más hincapié en la jugabilidad y realismo. El *motion capture* es un hecho tal cual los últimos años; jugadores y entorno mejor detallados, escenarios renderizados a partir de los reales, los efectos climáticos en tiempo real y accesorios con más detalle (botines, pantalones, camisetas) nuevamente harán furor en la comunidad.

El sonido también fue optimizado, como así también la ambientación en los partidos. Los comentarios del encuentro serán directamente proporcionales a la emoción del partido, al igual que los cánticos de las hinchadas. Además, en lo que respecta al entorno, notaremos una diferencia notable entre jugar un partido como local o como visitante.

Como podrán ver, FIFA 2002 se viene con una variedad de opciones y mejoras que ningún otro FIFA para PC tuvo jamás. Para cuando estén leyendo estas líneas, el juego debería estar a la venta, ya que fue anunciado para los primeros días de noviembre. Así que prepárense para el mes que viene, porque les brindaremos un informe sobre todo lo acontecido con la saga de EA Sports que más furor hace en nuestro país.

Pueden ver en el review de NHL 2002 que el juego del hielo vino con muchos cambios y agregados, para convertirse en una compra segura tengan o no la versión 2001.

FIFA 2002... ¿Lo logrará?



FIFA 2001

Para muchos, una decepción. Una lavado de cara que no justificaba realmente su compra si es que se tenía la versión 2000. EA Sports lo catalogó como un simulador de fútbol puro, pero muchos discrepamos en eso. Si bien tiene más roce entre jugadores y pérdida de pelota, este sistema no fue bien llevado a cabo; además de que carecía de la barra potenciadora de disparos al arco, que sí estaba en su versión consolera. En contraposición, fue el primero en soportar el juego por Internet.



Conversamos en exclusiva con el equipo de FIFA 2002 para saber qué hay de nuevo en esta popular serie de juegos de fútbol que tanto amamos los argentinos. Les preguntamos de todo (aunque en algunas cositas nos hicieron la gambeta).

¿Cuál fue el grado de importancia que le dieron a los comentarios llegados desde *www.wishlist.gq.nu?* (Es un site donde los fans de FIFA mandaron sugerencias para mejorar el juego).

Pasamos mucho tiempo trabajando con los sitios de fans y recabando sugerencias, opiniones, y maneras de mejorar el juego. El nuevo sistema de pases se desarrolló usando todo el feedback y sugerencias específicas de parte de los fans de FIFA, para poder ofrecer una mejor experiencia de juego.

¿Suelen tomar la opinión de jugadores profesionales?

Como vos sabés, en la serie FIFA trabajamos con los mejores futbolistas del mundo. A ellos les encanta el juego y está muy bueno que nos cuenten qué piensan; mejor aún cuando hacen algún movimiento o gambeta especial para que sea capturado para el juego.

¿Qué nuevos movimientos y habilidades habrá en FIFA 2002?

Para FIFA 2002 cambiamos todos los movimientos de habilidad (gambetas) para que sean más realistas y efectivos. Incluimos paredes, 'lollipop', obstrucciones y otros movimientos copados, algunos de los cuales están escondidos y los irán descubriendo a medida que vayan jugando. Este gran cambio hará que tengas que pensar más como un futbolista a la hora de jugar.

¿Pueden explicar cómo son las sesiones de *motion capture*, y cuáles jugadores eligieron esta vez?

Este año organizamos un gran evento en París, en la concentración del equipo nacional de Francia y el lugar fue donde ellos reinventaron su propio acercamiento al fútbol (lo mismo que nosotros hicimos con FIFA). El evento se basó, principalmente, en enseñar las bases del fútbol en el campo usando nuestro gran equipo de talentos (el equipo propio de futbolistas de EA Sports), y luego entrenar gente en cómo usar el nuevo sistema de pases en el juego. ¡Fue algo excelente! Vinieron personalidades como Lothar Matthaus, Iker Casillas, Tomasz Radzinski. Los jugadores fueron instruidos en el día por el gran entrenador italiano Giovanni Trapattoni.

¿Habrá claras diferencias entre jugadores tomando parámetros como peso y estatura, por ejemplo?

Sí, este año en FIFA 2002 los tamaños se reflejan en el juego. Se puede ver cuando jugamos con un jugador alto y otro bajito. (N. del Ed.: A ver si el Burrito está petiso de verdad) :)

¿Qué novedades traerá respecto a la creación de equipos y jugadores?

Dentro del Centro de Creación de jugadores, agregamos un montón de opciones que pueden ser editadas o cambiadas en lo que respecta a un jugador o equipo. Por ejemplo, hay muchos más tipos de caras, expresiones, cortes de pelo y colores de botines. Podés cambiar todos los atributos de los jugadores y crear un jugador que se parezca más a vos o tus amigos, usando las opciones disponibles. En términos generales, hay una completa flexibilidad.

¿Qué cambios se hicieron en lo que concierne a la música?

Este es otro gran año para la música de FIFA. El tema principal para FIFA 2002 es un remix producido especialmente para nosotros por Gorillaz de su tema 19/2000 (parece que tienen buena onda con Damon Alban, de Blur, y ahora con Gorillaz; recuerden el tema Song 2 en FIFA '98 RTWC). *Sumado a esto, todos los temas de menús fueron suministrados por Ministry of Sound nuevamente, un buen compañero nuestro a la hora de elegir la música del juego.*

¿Por qué nunca incluyen ligas completas de Latinoamérica?

Tratamos de incluir la mayor cantidad de equipos y ligas posibles dentro del juego, pero hay un número de factores que tenemos que tomar en consideración. Por ejemplo, tenemos que tener las licencias antes de poner los equipos y ligas en el juego, que frecuentemente son muy caras o no están disponibles. También trabajamos con una fecha de entrega muy corta y tenemos que balancear el número de equipos y ligas en contra de trabajar en otras áreas del juego. Además, tenemos que ver el tamaño del mercado y evaluar el 'retorno' de las inversiones.

FIFA tiene algo que puede llegar a cansar al jugador. Esto es que, para meter un gol, alcanza con hacer casi siempre el mismo tipo de jugada. ¿Fue pulido este aspecto?

La IA fue completamente reescrita para que trabaje con el nuevo sistema de pases. Nos aseguramos que no hubiera 'lugares especiales' en el juego donde en el pasado anotábamos un gol sin problemas y ahora podemos hacer goles de fuera de área. Cuando estás jugando contra la CPU, ahora es más difícil anotar y la presión se siente siempre, haciendo que el juego sea más excitante. Toda la IA trabaja con respecto a un análisis de espacios, lo cual significa que el juego y los jugadores reaccionan en tiempo real a los movimientos que vos realizás.

¿Cómo serán las camisetas? ¿Llevarán el nombre del jugador en la espalda?

Agregamos muchas cosas a los modelos de los jugadores y rediseñamos completamente los esqueletos de los jugadores para que se vean más realistas. ¡Hay jugadores con diferentes alturas, camisetas cortas y largas e incluso bandas de brazo para el capitán!

¿Les queda una gran lista de cosas por implementar en la serie FIFA? ¿Qué cosas siempre quisieron poner y nunca tuvieron la oportunidad o tiempo de incluir?

Estamos muy contentos con las cosas que hemos logrado. El nuevo sistema de pases y los cambios a la IA son la más importante evolución a los juegos de FIFA desde que se creó la serie. Cuando uno trabaja en un juego, todos los días aparecen cosas nuevas que querés incluir pero simplemente no tenés tiempo. Normalmente son pequeños detalles y cositas que la gente quizás ni llegue a notar, más que algo muy especial. Siempre apuntamos a mejorar el juego en cuanto a la jugabilidad y lo visual, y tratamos de hablar con los fans para ver qué es lo que quieren ver en el juego.

Gracias por su tiempo, y sepan que en nuestro país, como todos los años, los fanáticos esperan la llegada de FIFA con muchas ansias. Seguramente FIFA 2002 será un excelente juego, tal cual fueron los anteriores.

Agradecemos a Andrea Barbeito de Microbyte, distribuidor oficial de Electronic Arts para la Argentina, por su colaboración en la realización de esta entrevista.



MR. TRAPATTONI ¡Corran, manga de vagos!

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

SIMULADORES

PUZZLES/INGENIO

DEPORTES

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

COMMANDOS 2	93%
F1 2001	92%
NHL 2002	90%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Flying Labs / Strategy First
INTERNET: www.railsacrossamerica.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta ocho jugadores vía LAN o Internet

PROMEDIO
87%

RAILS ACROSS AMERICA

LA SATISFACCIÓN DE HABER LOGRADO LO MEJOR

Por César Isola Isart

Qué Maravilla! Cualquier otro adjetivo descalificaría a este producto. La gente de Flying Labs ha logrado un título excelente, basado en la diversión y la adicción que sólo la buena competencia logra. *Rails Across America* es sólo un juego de trenes, es cierto, pero ese comentario dicho de forma despectiva sólo se admite en alguien que lo haya jugado, y no de quien lo descartó al ver una foto. ¿Por qué? Porque técnicamente el juego no es nada sofisticado, pero está tan bien hecho que durante el transcurso del mismo es realmente muy difícil encontrarle algún error, y si lo tiene, podemos decir que no afecta en lo más mínimo a la jugabilidad, y que ni por eso deja de ser el mejor en su género de simulación comercial.

Igual que en *Railroad Tycoon*, lo que debemos hacer es construir un imperio económico en base al transporte ferroviario. De tal manera que nuestra misión será construir cientos de rieles capaces de unir todas las ciudades norteamericanas, y con esto incluyo no solo tooodo los Estados Unidos sino también parte de México y Canadá. El juego abarca desde 1830 hasta 2020, con todo lo que ello implica, como cambios gráficos en las ciudades, nuevos modelos de locomotoras, crecimiento de la población, etc. Tenemos la opción de jugar más de veinte escenarios, o una gran campaña cien por cien configurable, en donde la IA de la computadora -sumamente agresiva, basada en personajes reales de la historia- nos pegará a la pantalla hora tras hora, despertando nuestro espíritu competitivo.



¿Opciones? En este apartado es donde tenemos el plato fuerte del juego y lo que nos lleva a tal adicción. Más allá de los escenarios -que quedan para el final, como postre- en la campaña libre elegimos todo, desde la cantidad de años, el dinero y el número de jugadores, hasta la ciudad inicial de cada uno de ellos. Y ya en el transcurso de la misma, el desarrollo es tan simple como perfecto. Posee un balance certero entre épocas. Por ejemplo, si empezamos el juego a principios del siglo XIX, podemos ganar dinero extra por hacer el primer ferrocarril que llegue a una ciudad. ¿Por qué es esto? Pues como la población en esta época es escasa y crece lentamente, no obtenemos tantas ganancias como para mantener una gran cantidad de vías y expandirnos, por eso el juego nos ofrece la posibilidad de ganar premios en nuestro carácter de pioneros. Con el tiempo esos bonus desaparecen pero los ingresos a su vez aumentan.

Otro aspecto, tal vez el más divertido del juego, sobre todo en multiplayer, es el de poder hacer sabotajes jugando nuestras *cartas* (desde políticos hasta deportistas que nos deben algún favor). Estos incluyen todo tipo de atentados, desde romper vías hasta asustar económicamente a un banco y así lograr que nuestros contrincantes no puedan pedir préstamos. Otra opción interesante consiste en adquirir rutas ya construidas comprándolas directamente al dueño -hay pequeños transportistas- y, por qué no, en algún remate. Por si fuera poco, trae una enciclopedia donde explica las locomotoras del juego.

Y sí, tan solo viéndolo no es ninguna maravilla; cumple con gráficos simpáticos gracias a los colores y las ciudades están bien detalladas (las más importantes tienen edificios propios que las distinguen del resto). La música es algo aterradora, pero también le pone onda y por otro lado el sonido no pasa del chu chuuu.

Técnicamente no se destaca, pero se deja jugar, lo cual es suficiente para recomendarlo a todo aquel que quiera aceptar el desafío de llevar bien sus cuentas a bordo de un tren, pues es de lejos el mejor que hay.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia comercial basado en el transporte ferroviario.
LO QUE SI: Diversión, diversión y más diversión. Está muy bien balanceado a lo largo de las épocas. La agresividad de la computadora desafía nuestro orgullo y nos hace jugar todo el tiempo. Es muy completo en todo aspecto. El modo multiplayer es muy adictivo. Poder hacer una mega campaña sin objetivos a cumplir.
LO QUE NO: Al lado del reciente *Monopoly Tycoon*, quedó muy simple en cuanto a su aspecto visual. Es complicado comenzar a jugar por su falta de tutorial. Hasta acostumbrarse, es desesperante no poder poner el juego en pausa y echarle un vistazo.

87%
EXCELENTE

PROMEDIO
70%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nikita Interactive / Monte Cristo
INTERNET: www.parkan.ru
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 200 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Solo por Internet.

PARKAN IRON STRATEGY

DE RUSIA CON AMOR

Por César Isola Isart

B*attlezone* marcó un nuevo esquema de juego, y ahora otros están intentado seguir sus pasos. Meses atrás, muy orgullosamente, *Hostile Waters* aceptó el desafío y se ganó a un sector muy grande del público. Ahora es el turno de la gente de Nikita (en su mes aniversario, cumplen diez años) con *Parkan: Iron Strategy*, una continuación de *Parkan: The Imperial Chronicles*, un juego similar al ahora comentado, publicado allá por mediados de 1997.



El desarrollo del juego es bastante básico para lo que esta amalgama entre estrategia y arcades nos tiene acostumbrados: edificios que capturar y proteger, recursos a recolectar, más, por supuesto, unidades para hacer y manejar, punto en el cual encontraremos la buena acción y diversión del juego. Es importante decir que el combate por momentos es algo descontrolado y aunque parezca contradictorio ésta es una de las mejores cosas que le pueden pasar al jugador, dado que en ese momento comenzaremos a disparar a todo lo que veamos en nuestros sensores y línea de fuego y a movernos por todo el mapa intentando no entrar en rango de las armas enemigas, lo más entretenido del juego. No podemos obviar tampoco que el éxito de las misiones requieren de mucha coordinación y un ordenado manejo de todo nuestro entorno, pero si somos realistas, lo que mejor ofrece *Iron Strategy* es *descontrol*. La historia está bien hilvanada y las misiones fuertemente unidas entre sí, a tal punto de continuar una en la otra. ¡Muy bien ahí!

A pesar de la alegría que da en estos aspectos, técnicamente *Parkan* no es ninguna maravilla. Es colorido, tiene buenos diseños, y es atractivo en los combates gracias a los disparos y las explosiones, pero los decorados son pobres, y las unidades -principalmente nosotros- poligonalmente hablando, se parecen más a un Cubo Rubik que a cualquier otra cosa que intenten ser. Tal vez el hecho más curioso es la animación de nuestro personaje, que parece mega efedrinado, dado que al caminar o correr -nadie sabe qué es lo que hace- mueve las piernas a una velocidad de cinco pasos por segundo; ¡imaginarán que es una animación muy plástica!

Los controles son algo confusos y el manejo de las unidades es algo molesto al principio. Sobre todo al hacer trabajos conjuntos entre los vehículos como si de un juego de ingenio se tratase.

Parkan: Iron Strategy es entretenido mientras haya combate y podamos manejar las unidades, pero no pasa de ahí; la estrategia es bastante pobre y nuestras unidades, además de ser feroces y letales máquinas, practican constantemente para el casting de un circo para poder salir de una vez por todas del juego y cambiar de vida, dado que cada vez que les damos un orden van a dar mil y un piruetas antes de llegar al punto elegido.

La amalgama entre RTS y acción se está volviendo cada vez más popular, y los resultados son los previstos: una serie de juegos medio-medio que intentan tomar lo bueno de cada género comienza a inundar el mercado. Títulos que de haberse pulido más podrían haber llegado a pelear por la corona con el mismísimo *Battlezone 2*, que, aún después de tanto tiempo, sigue siendo el mejor.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un nuevo título de un género todavía en pañales.
LO QUE SI: Durante los combates entramos de lleno en el juego. Los efectos visuales. La continuidad de las misiones está bien trabajada. Es entretenido.
LO QUE NO: Los gráficos en general son pobres. Jugar estratégicamente es casi imposible. No tiene un multiplayer destinado a redes locales.

70%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rival Interactive / Simon & Schuster Interactive
INTERNET: www.real-war.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet usando TCP/IP

PROMEDIO
79%

MONOPOLY TYCOON

MAS ALLÁ DEL JUEGO DE MESA



Por César Isola Isart

M*onopoly* como juego de mesa es un clásico, y para computadora un verdadero fiasco. Muchos habrán probado las distintas versiones y las habrán abandonado casi al instante al ver la triste IA.

Ahora un nuevo estilo de juego se presenta ante nosotros: totalmente renovado, con un engine 3D y metas totalmente distintas, *Monopoly Tycoon* hace su presentación.

Para esta nueva entrega, *Monopoly* ha cambiado totalmente. Mantiene los nombres, los colores y todos los simbolismos que lo han caracterizado a lo largo de la historia, pero ya no compramos las propiedades en las que caemos según la tirada, sino que elegimos dónde construir nuestros edificios, ya sean para alojar ciudadanos, como apartamentos y hoteles, o para sus necesidades, como librerías, teatros, cines, bares y una amplia gama de negocios más. También cambió de género: ahora es un simulador comercial.

La base del juego es construir un balance entre casas y negocios, y ganarle en ventas a la competencia a través de una serie de factores tales como la calidad de la construcción y el precio del producto a vender.

La dinámica del juego es algo pesada -y molesta- al principio, y de ahí surge el mayor inconveniente a la hora de jugarlo. Los ingresos, pagos, y todo el intercambio de dinero tiene un momento específico del día; por ejemplo, las ventas de los negocios se realizan por las mañana y las tardes si son librerías, tiendas de ropa y demás negocios similares y por la noche si son los espectáculos como los teatros. Los pagos de mercadería que encargamos se realizan a primera hora, y a final del día hacemos el balance de cuentas... todo esto es lo que lo hace verse, a pesar de ser en tiempo real, como si fuera por turnos, en los cuales lo malo es que no elegimos si queremos que pasen o no, sino que simplemente pasan.

Mas allá de lo que vemos

El juego no es mucho más que eso. No ofrece una gran cantidad de opciones al empezar pues se basa en escenarios, extremadamente simples al principio, que se van complicando a medida que avanzamos y se agregan personajes manejados por la computadora, la cual en muchas oportunidades se asemeja más a nuestro amigo el ingenuo que a cualquier otra cosa. Una vez que logramos -si es que lo hacemos- soportar esas primeras pantallas y llegamos a mitad del juego, comienza la verdadera diversión y nace nuestro espíritu competitivo. Empiezan a durar más los escenario y podemos llegar a administrar más locales de los que realmente podemos (es que somos ambiciosos). Posee un modo multiplayer que no cambia en nada al juego en sí, y para comenzar a jugar a pesar de ser muy sencillo, un excelente tutorial.

Y lo que sí vemos a simple vista

Al mismo tiempo, otro punto fuerte del juego es el aspecto gráfico. Nunca antes otro juego enfocado hacia la simulación comercial había usado un engine 3D. El resultado es el esperado: muchos jugadores que antes jamás se hubiesen interesado en este título están leyendo ahora estas palabras. Igualmente durante el desarrollo del mismo, hubiera sido más útil una cámara fija con distintos zooms, puesto que una de las pantallas que más usamos es un mapa feo en 2D de la ciudad que podría haber sido reemplazado fácilmente por una cámara lejana. No obstante este aspecto, está muy bien cuidado, y en altas resoluciones se obtienen muy buenos resultados. La música es perfecta para lo que el juego ofrece: simple y alegre. En cuanto al sonido, además de la caja registradora, no parece haber ningún otro.

Un título entretenido y bien cuidado. Recomendable para quien guste del género, y también para el que no.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un *Monopoly* totalmente renovado.
LO QUE SI: Es una mezcla justa entre *SimCity* y *Capitalism*, basado en el juego de mesa. El apartado gráfico (ojalá sea tomado como ejemplo dentro del género)
LO QUE NO: Muy básico. Al comienzo los escenarios son extremadamente insulsos.

79%
MUY BUENO

PROMEDIO
72%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Charibdys / Virgin Interactive (Europa), Bethesda Softwork (US)
INTERNET: www.art-of-magic.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 924 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía Internet o LAN.

MAGIC & MAYHEM THE ART OF MAGIC

GUERRA DE MAGOS Y HECHICEROS

Por Mariano Firpo

Si alguna vez tuvieron el placer de jugar a *Magic & Mayhem*, habrán disfrutado el placer de luchar entre poderosos magos capaces de invocar todo tipo de criaturas y sortilegios. *The Art of Magic* es la secuela, que tiende a repetir esta fórmula agregando la tecnología actual y algunos detalles que lo convierten en un excelente juego multiplayer.

En un mundo donde el equilibrio entre los reinos de la magia es esencial, el Señor del Caos ha invadido diferentes tierras destruyendo el balance que las mantenía en paz. Nosotros interpretamos el papel de Aurax, un joven que vive en una apacible aldea. Al ser testigo de la muerte de su padre y el rapto de su hermana, Aurax promete dedicarse a reivindicar la justicia que fallece sobre el mundo.

Uno de los principales cambios sobre su predecesor radica en que tanto los personajes como los terrenos están generados sobre un engine 3D. El arte y la gráfica han sido notablemente mejorados.

A lo largo de la aventura iremos adquiriendo objetos, talismanes y componentes que servirán para forjar nuestro repertorio de hechizos en un menú llamado *portmanteau*. También iremos adquiriendo experiencia con las diferentes acciones que realicemos, lo cual nos permitirá subir de nivel y mejorar a nuestro personaje.

El juego puede ser pausado para darnos un respiro y determinar acciones que sucederán una vez que la acción continúe su curso.

Los hechizos nos permiten invocar diversas criaturas, desde los inofensivos goblins, hasta poderosos dragones y gigantes. También se pueden realizar acciones ofensivas como lanzar una bola de fuego o generar un ansia de sangre sobre las criaturas que controlamos. Cada hechizo consume nuestras energías mágicas, las cuales pueden ser recuperadas juntando fuentes de mana (mana sprites) o tomando posesión sobre los distintos centros de poder. Durante los viajes encontraremos distintos tipos de comidas que sanarán las heridas de nuestro héroe y algunos objetos especiales que nos permitirán ejecutar ciertos hechizos en forma automática. El modo single player resulta un poco lento y el manejo del personaje puede hacer enfurecer al más tranquilo de los jefes de Redacción *[N. del Ed.: muhaha, muy chistoso]*, pero una vez que uno se acostumbra las cosas no son tan malas.





The Art of Magic incluye un modo de acción rápida, en donde podemos ingresar y entablar combates con ciertas reglas prefijadas. Podemos elegir el número de oponentes, cantidad de recursos, escenarios, tiempo, modo de juego y otros detalles. Si nos encontramos solos nuestros enemigos serán manejados por la inteligencia artificial de la computadora, pero estas batallas también pueden ser desarrolladas en partidas multiplayer. Cada combinación de hechizos puede ser contrarrestada por otra y no existe una técnica infalible, no por lo menos contra un enemigo de carne y hueso.

Algunos detalles pueden resultar molestos: el personaje no corre y la interface para seleccionar los sortilegios podría estar mejor, pero si lo vemos como una secuela que se atiene a la fórmula anterior y fuimos capaces de disfrutar aquella entrega, nada podrá impedirnos unas cuantas horas de caos y magia.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Combate, invocaciones y sortilegios a raudales para gustosos de la alta magia.
LO QUE SI: La selección de hechizos y los puntos fuertes o débiles de cada uno. El modo de combate rápido y mucha acción en las partidas multiplayer. Sistema de experiencia que remunera otras acciones diferentes a matar o matar.
LO QUE NO: Algunos aspectos de la interface, el juego es un poco lento y los diálogos son poco interesantes. El personaje principal, Aurax, es poco carismático y no incentiva al jugador. El juego es inestable, un simple ALT+TAB puede hacer desaparecer la partida y en otras máquinas nos quedamos viendo los íconos de Windows. El sonido a veces se superpone generando un efecto desagradable.

72%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Rival Interactive / Simon & Schuster Interactive
INTERNET: www.real-war.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 64 MB de RAM, 100 MB libres en el disco rígido, placa de video de 8 MB compatible con Direct3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/XP/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet usando TCP/IP

PROMEDIO **39%**

REAL WAR

¿GUERRA REAL? ¡JA! SOLO UN DECEPCIONANTE TROPIEZO

Por Leonardo Panthou

A pesar de prometer un juego realista, Rival Interactive entregó un RTS corriente, con muchos puntos flojos. Tantos, que no me alcanza esta página para sacarle el cuero.

Odio cuando un grupo de personas tiene todas las herramientas para hacer algo creativo y revolucionario, y en algún punto decide tirar todo por la borda. Tampoco me gusta que las empresas vendan falsas promesas a sus clientes. ¡Qué tupé! ¡Ponerle ´Real War´ a un juego donde las fábricas de tanques se construyen más rápido que una carpa, a metros de la base enemiga, y donde los desproporcionadamente pequeños portaviones se pasean por la costa sin encallar!

Hay dos campañas de doce misiones para las fuerzas estadounidenses y sus enemigos, que esta vez toman la forma de una organización terrorista llamada ILA (Independent Liberation Army). Las misiones comienzan con el armado de la base, al irreal estilo *C&C*, transitando un aburridísimo árbol de tecnología (con alguna que otra incoherencia incluida). La imposibilidad de acelerar la acción hace las misiones insoportablemente lentas y para colmo se vuelven fáciles gracias a una IA deficiente (la campaña tiene un único nivel de dificultad). Las grandes estrategias de los enemigos parecen rígidamente programadas y sus tácticas resultan descoordinadas. En ocasiones no responden a nuestra presencia a no ser que los ataquemos. Algunas hasta sufren de ceguera y no alteran su objetivo aunque las estén atacando. Las cosas no mejoran mucho en el modo skirmish, que da la opción de jugar con tres niveles de dificultad distintos.

Otro motivo para ponerme nervioso fue la malograda interface, con sus pequeños iconos, sus molestas ventanas y muchos otros errores de diseño. Entre ellos, el que particularmente me revolvió el estómago, fue el de las ineficientes asignaciones grupales, que brindan poca información sobre el grupo, deshabilitan las habilidades especiales (si las hay) y emiten un fastidioso *bip bip bip* cada vez que son activadas.



FORMACIONES No les encontré mucho uso. El aspecto táctico fue descuidado.

¿Se salva algo de este juego? Bueno, los videos que acompañan la campaña, hechos en computadora, a veces lucen asombrosamente reales. Pero la verdad es que estos videos son sólo un mero desfile de artefactos militares que no agregan ni emoción ni información sobre las misiones. Ya dentro del juego, encontré unidades detalladas con un par de buenas animaciones, aunque por otro lado, es desastroso ver a los jeeps deslizándose por el terreno en vez de rodar por él. Quedan también algunas pequeñas buenas ideas repartidas por el juego (como la clasificación de las unidades disponibles en Aire, Tierra, Agua). En el fondo creo que *Real War* partió de buenas intenciones pero por ineptitud no se pudieron concretar.



Lamentablemente la experiencia final fue decepcionante, y más allá de haber traicionado mis anhelos por encontrar un RTS realista, es un juego aburrido y pobre.



XTREME PC **EL PROMEDIO**

QUE TIENE: Un RTS que prometió realismo y terminó como un fallido clon de *C&C*.
LO QUE SI: Vestigios de una buena idea.
LO QUE NO: No es realista. Inteligencia artificial deplorable. Misiones mal diseñadas, lentas y desesperantemente aburridas. Interface incómoda y sofocante.

39%
MUY MALO

COMMANDOS 2

MEN OF COURAGE

EL JUEGO DE LOS HEROES

■ Por Durgan A. Nallar

Agosto de 1944. Tres meses después del desembarco en Normandía, más de la mitad de Francia se encuentra ya bajo control aliado. La mañana del 19 de agosto, el general Eisenhower envía a la II División acorazada francesa con apoyo de tropas americanas, con la misión de liberar París. Tras cuatro años de ocupación el sueño de millones de franceses está a punto de cumplirse.

Pero Hitler tiene otros planes. Sus instrucciones son claras: "Si París cae en manos del enemigo, sólo debe ser un montón de ruinas". El general Dietrich Von Choltitz, comandante de las tropas de ocupación de París, es el encargado de la demolición de la ciudad. Desde su cuartel general en el Hotel Meurice supervisa los trabajos del 813 cuerpo de ingenieros alemán que ha colocado en la ciudad millones de kilos de explosivos.

Adolf Hitler realiza una apremiante llamada: "¿Arde ya París?"



Si hay algo que nos hace sentir que la sangre corre por las venas es cuando peleamos por una causa que creemos justa. Y ése es uno de los atractivos del nuevo capítulo de *Commandos*. Decidí abrir este análisis con las palabras que dan paso a una de las misiones más interesantes de las diez principales que componen el juego de Pyro Studios. Cada objetivo conserva un sentimiento de premura y hace que nos salte el corazón cuando se nos explica el nuevo entorno político-militar, en el que el éxito de nuestros valientes resulta crucial.

Diez misiones, intercaladas con nueve escenarios extra más pequeños, en las que sufriremos cien mil derrotas sin importancia y unas pocas pero magníficas victorias, que nos dejarán cansados pero con ganas de seguir adelante aunque el sol empiece a asomar por la ventana.

Mejor que antes

El nuevo *Commandos* consigue superar, sin ninguna duda, a las anteriores entregas de la serie; es decir a *Commandos: Behind Enemy Lines* y su difícil expansión 'stand-alone' *Beyond the Call of Duty*. Es un juego más completo, más sólido y más rico en posibilidades de lo que me esperaba al hacer nuestra nota de tapa para Xtreme PC 47.

Pero los españoles de Pyro Studios no superaron sus obras anteriores con grandes cosas, sino con pequeños ajustes bien concretos. Claro que el juego tiene fallas, algunas importantes, pero en su conjunto *Commandos 2: Men of Courage* es uno de esos títulos que hay que tener, porque se lo merece, más allá de los puntajes y de los errores.

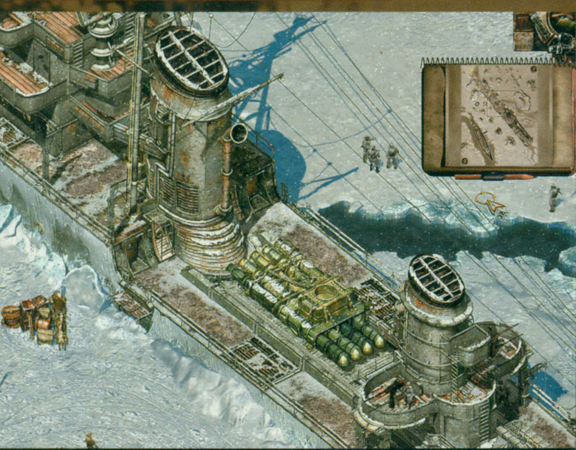
Sus virtudes son muchas. A algunos no les parecerán virtudes las que voy a nombrar, pero, tras mucho pensar, me decidí a hacerle caso a la cálida sensación de satisfacción que me queda luego de terminar un buen juego. En el balance, es poca la frustración y mucha la satisfacción.

Ataquemos primero las virtudes. *Commandos 2* cambió con relación a sus antecesores, fundamentalmente en el modo en el que se puede jugar. Antes, en el corazón del juego había un gigantesco puzzle que debíamos resolver a prueba y error, un hecho resaltado por la limitación de habi-

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pyro Studios / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 2 GB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN e Internet





NIEVE EN MOVIMIENTO El detalle de cualquiera de los escenarios es un festival pal' ojo.

lidades de cada personaje bajo nuestro control. Sólo uno podía conducir vehículos, solamente otro era capaz de cargar un cuerpo, y así con todos los personajes. En este nuevo *Commandos* todos pueden manejar, nadar, cargar cuerpos o pegar una trompada, entre muchas actividades, haciendo del juego algo menos parecido a un rompecabezas; aunque nuevamente sólo el conductor puede mover los vehículos especiales o el experto en demoliciones detonar una explosión controlada. Hay más libertad porque los comandos pueden hacer más cosas.

Todavía falta pulir ese aspecto, ya que se conservan algunas características de este sistema que son definitivamente ridículas, como aquella de que sólo uno de ellos puede lanzar puñales a distancia. ¿Por qué los demás no? ¿Son cortos de vista, sufren de calambres? Lo cierto es que aunque haya mayor libertad de acción siempre terminaremos necesitando la ayuda de un experto; pero entonces no es todo tan difícil e intrincado como antes, y lo mejor es que se pueden abordar los puzzles de muchas maneras distintas cuando tenemos varios de nuestros hombres en el grupo.

A los ya conocidos miembros del equipo se agregaron dos más: un ladrón que puede escalar paredes y colgarse de cables, forzar cerraduras y correr como el viento; y un perro que sirve como distracción con sus ladridos y puede acarrear algunos objetos en su inventario. La hermosa Natasha, que ya conocemos de *Beyond the Call of Duty*, hace nuevamente su aparición aunque pocas veces durante el juego, cuando está infiltrada entre los nazis y puede franquearnos una entrada de otra manera inaccesible.

El sistema de conos de color que muestran el rango de visión de los enemigos sigue presente, con la posibilidad de colocar un marcador en un punto para ver quiénes nos descubrirían al pasar por allí. Hay por supuesto un mapa donde se indican con puntos de distinto color los amigos y enemigos.

Los comandos se pegan a las paredes y se deslizan por ellas, evitando la mirada de los guardias; unos pueden cortar alambres, otros detectar minas enterradas o arrojar granadas por una ventana. Son un grupo muy completo.

Siguiendo con las virtudes, verán que en el modo normal los enemigos con los que nos toparemos (hay una buena dosis de alemanes, japoneses y ghurkas indios) ya no son tan estrictos a la hora de detectarnos. En vez de vernos e inmediatamente dar la alarma, dejan pasar unos valiosos segundos para que podamos ocultarnos. Su ´cono de color´ se focaliza en nosotros y cambia a azul, como si estuviera tratando de distinguirnos, y si salimos de su rango de visión a tiempo no se preocupará

VISTAS













en buscarnos. Esta había sido una característica prometida por la gente de Pyro, y en la práctica funciona muy bien, porque nos evita morir tan a menudo, con la consiguiente necesidad de cargar un juego guardado, clásica de este género. Por el lado negativo, le quita algo de rigor a la dificultad, pero mejor no quejarse; es así que quienes se hayan acostumbrado a la dureza de los juegos anteriores, o del más reciente *Desperados*, sentirán que *Commandos 2* no es tan difícil. Más aún porque, en verdad, la dificultad no se incrementa con el paso de las misiones. Una puede costarnos un horror, hasta tres o cuatro horas de juego, y la siguiente puede transcurrir como una seda. Son diez misiones extensas, y entre ellas hay niveles más pequeños de regalo que otorgan medallas de honor (con uno particularmente plomo en el que hay que recorrer en bote un laaargo trecho flanqueado por minas en menos de tres minutos). En total suman 19 misiones, aunque llegué a perder la cuenta en algún momento.

Más virtudes. Cada mapa, aunque todos los principales son inmensos (más que los conocidos del primer *Commandos*) se carga en memoria en cuatro ángulos distintos. ¡Es sorprendente! Uno puede ver la acción desde cualquiera de ellos, y eso eleva muchísimo la jugabilidad. Además, los comandos pueden meterse en los interiores de muchos de los edificios, estructuras y un par de submarinos, donde se ve el escenario en tres dimensiones reales, con algo menos de detalle, pero muy bien. Es posible incluso asomarse a una ventana y mirar hacia dentro, y veremos ese interior en 3D en un diminuto cuadro en pantalla. A todo esto se debe agregar la función de zoom, que por desgracia no es completamente útil al acercar mucho la imagen porque todo se pixela demasiado; el zoom para alejarse tiene más uso ya que deja ver una extensión mayor del terreno y los enemigos que nos rodean.

Gráficamente, creo que no tengo necesidad de decir mucho: basta con que miren las fotos. El nivel de detalle es abrumador (aunque no hubo un salto enorme con relación a los anteriores *Commandos*, que aún hoy podemos seguir considerándolos de una impresionante calidad). El juego es colorido, los escenarios tienen movimiento: el agua se desliza por su cauce con una naturalidad fascinante, el fuego chisporrotea, en un par de escenarios llueve y en otro cae una cortina de nieve. La animación de todos los personajes es extraordinaria. Según Pyro, habría unos 100 frames para cada cual, y es posible que así sea; podemos ver al Boina Verde amordazando y cargando un cuerpo con todo detalle, aletas de tiburón asomando de las aguas, nuestra chica espía moviendo sus caderas con elegancia, soldados fumando en solitario o charlando animadamente entre sí, elefantes comiendo hojas y sacudiendo las orejas. Los tanques, aviones y explosiones son bárbaros. ¡Sonido y música, excelentes! Todo el conjunto es de lo mejor.

Y más virtudes. Acercándonos con nuestros muchachos a un soldado o grupo aliado pasan a estar bajo nuestro control, y uno puede ponerlos a cubrirnos del fuego o a resistir un ataque enemigo. ¡Buenísimo!

Peor que antes

Lo negativo viene en dosis bajas, pero está. Las habilidades extendidas de los comandos y su capacidad para manejar un inventario cambiaron el juego que conocíamos. Durante las misiones, que también tienen objetivos secundarios, tendremos que recuperar objetos como llaves, explosivos o ´máquinas enigma´, haciendo a *Commandos 2* más parecido a una aventura gráfica con acción que a un puzzle sofisticado, cosa que a mí me encantó pero que a muchos estrategas podría confundir.

La inteligencia artificial de los nuestros o de los enemigos es poco más que inexistente; aleatoriamente suelen correr hacia nosotros sin cubrirse o ignorar un compañero asesinado a sus pies. Otra gran diferencia con



AGUAS EN MOVIMIENTO Las misiones de bonus son la maza. ¡Estos de Pyro no son gillipollas, hombre!

Desperados. Son tantos, igualmente, que no se siente demasiado su carencia de cerebro.

Por otro lado, el sistema de salvado y cargado rápido, esencial en este género, no está del todo pulido. Peor todavía, ni siquiera está explicado en su totalidad, ni en el manual ni en la ayuda del juego. Por eso les preparé un cuadro aparte con algunos consejos, fruto de largas horas de frustración inicial.

En cuanto a las misiones, aunque unitariamente tienen toda la adrenalina necesaria para hacernos hervir la sangre, como explicaba al principio, no están interconectadas entre sí para formar una historia concreta, acorde al aire de superproducción cinematográfica que Pyro quiso darle al juego (es obvio que no se basa tanto en hechos reales como en las películas que dan nombre a algunos de sus misiones principales: ´El puente sobre el río Kwait´, ´Rescatando al soldado Smith´, etc.); las misiones más bien son aisladas, a pesar de estar unidas por excelentes escenas de animación y otras generadas con el engine. En tal sentido, el mencionado *Desperados*, de la alemana Spellbound Software, contiene en sus 25 misiones una historia compleja, perfectamente contada y realmente emocionante, y me hubiera gustado ver algo parecido aquí.

La explicación previa a cada misión también deja que desear; es demasiado rápida o yo carezco de instrucción militar adecuada, pero lo cierto es que terminé siempre siguiendo paso a paso las explicaciones anotadas en la libreta del inventario, que no lo dicen todo (o cómo hacerlo) pero al menos avisan cuál es el siguiente objetivo.

También se nota la carencia de un sistema de ´acciones automáticas´ como la introducida en (aquí vamos de nuevo) *Desperados*, que funciona muy bien, permitiendo programar una tarea en cada personaje que se ejecuta a golpe de tecla, y de una brújula que nos oriente al rotar el escenario entre las cuatros vistas disponibles.

Pero vamos al mayor problema del juego: su interface. ¡Ahhh, menudo problema! No es que sea específicamente mala, pero si no la estudiamos de entrada nos conducirá irremediablemente al desastre. Puede ser muy frustrante si no la domamos como a un caballo salvaje. El manual, insisto, no existe -o contiene referencias equivocadas- y la ayuda del juego está pero hay que buscarla con paciencia, estudiarla y practicarla. Faltan cosas en la ayuda, además, y aún en este momento en que ya desinstalé los 2 gigabytes del juego no sé si conozco todas las posibilidades escondidas en la interface de *Commandos 2*.

CONSEJOS PARA CORAJUDOS

Sí, sin ellos ya pueden ir despidiéndose de su buen humor. El problema mayor con el que se toparán a la hora de divertirse con *Commandos 2* es la maldita, oh maldita interface. Deben saber que permite hacer de todo, pero con la única ayuda del mouse van muertos. Es necesario aprenderse varias combinaciones de teclas, muchas de las cuales están mal explicadas en el manual y hasta en la misma ayuda del juego.

Shortcuts: Conténganse de empezar a jugar y tómense un tiempo para leer el archivo *Readme.rtf* que encontrarán en el directorio donde instalaron el juego; ahí tienen un listado con la mayoría de los teclas rápidas importantes. Varias de las listadas en el manual son incorrectas. Luego pierdan todo el tiempo posible practicando en las dos primeras misiones, que sirven según Pyro como tutorial. No esperen a que el juego despliegue ventanas con ayudas a medida que juegan, como debería ser; usen el manual (está arriba a la derecha de la pantalla, la libretita) y aprendan para qué es cada cosa. Si no lo hacen, no van a disfrutar del juego, van a sufrir hasta las lágrimas.
Así, aprenderán que SHIFT es la tecla para usar, para escalar, para abrir algo, etc. Que se agachan con la barra espaciadora. Que corren con doble clic. Pero lo que sigue...
Graben rápido con CTRL-S y carguen rápido con CTRL-L, y cada tanto guarden el juego usando el menú. Por desgracia, y a menos que un patch solucione este problema, si se mueren antes de apretar CTRL-L el juego los pasea por el inicio de la misión en vez de cargar el último juego salvado.

Selección: Las armas se seleccionan con las teclas rápidas (G para pistolas o puños, por ejemplo, F para fusiles, T para cigarrillos), o tocando el ícono del arma actual con el botón derecho del mouse. Los comandos se pueden seleccionar en grupos marcándolos con un recuadro que sólo aparecerá si arrastran con el botón derecho del mouse. *Esa es la forma de usar a los soldados Aliados que recuperemos para que nos cubran.* Supuestamente, la tecla O selecciona a todos, pero no pude lograr que funcionara. La B te hace bucear y la H te deja respirar un poco de aire.
Luego, les recomiendo probar con combinaciones de teclas usando CTRL, SHIFT y ALT y ver qué pasa. ¡Se van a encontrar con varias sorpresas!

Vistas: Usen las vistas múltiples del juego: F4 a F7 hacen el trabajo. ALT + los cursores cambian de ángulo los escenarios 2D, y rotan suavemente los interiores 3D. Con la W pueden examinar algo, y mirar a través de una ventana o puerta. *F10 resalta los objetos utilizables en el escenario.* Los conos de visión del enemigo se hacen visibles activando un marcador con TAB y el mouse.

Inventario: Accedan al inventario con un clic derecho en el retrato de los comandos, y examinen todo poniendo la lupita sobre los objetos. Eso funciona como acceso rápido a determinados elementos de la ayuda (la libretita). Clic izquierdo activa y desactiva el estado de los comandos.

Consejos: No dejen de esconder los cadáveres de sus enemigos. El Boina Verde se puede enterrar a sí mismo con la tecla S y si lleva al hombro un cuerpo, con la misma tecla lo entierra, haciéndolo desaparecer, cosa muy útil cuando no hay arbustos o lugares oscuros cercanos. Y si se paran a unos pasos de una puerta, y le dan doble clic, el bruto la derriba. ¡Apenas lo podía creer!
Para iniciar la invasión en el segundo escenario del tutorial, recuerden apretar el ícono que aparece abajo a la derecha, sin eso se van a quedar esperando como giles (adivinen cómo lo sé).
El ladrón puede saltar una ventana si aprietan SHIFT. Y cuando tengan que montar un elefante... usen al ladrón (?) y los cursores para mover al paquidermo.
Por fin, les recomiendo bajar el volumen de la voz de los comandos porque te ponen frenético a los dos minutos de juego. También recomiendo desactivar el efecto del ´área de sonido´ que se ve cuando los muchachos se mueven, porque está representado con una ondulación del aire a lo *Matrix* que termina por marear cuando hay mucho lío en pantalla.

En conclusión

Más allá de los fallos y omisiones, *Commandos 2: Men of Courage* es un juegazo con todas las letras. Cuesta dominar su interface y requiere una gran paciencia, algo propio de este género, nacido allá en los tiempos de *Jagged Alliance*. Gráficamente, sus sonidos, música, la ambientación y enorme belleza de cada uno de sus escenarios son el entorno perfecto para un juego con el que se divertirán durante mucho tiempo, porque al terminarlo también podrán jugarlo en los otros dos niveles de dificultad (en los que no va eso de que te dan unos segundos para escabullirte) y vía LAN o Internet con amigos en modo cooperativo. ¿No es una maravilla?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El regreso de los comandos es impecable. ¡Bien por Pyro Studios!
LO QUE SI: Espectacular diseño y ejecución. Una belleza de juego. Muchísima diversión y satisfacción. ¡Difícil, pero no tanto! El modo multiplayer cooperativo es imperdible.
LO QUE NO: La interface tiene demasiados secretos y requiere un largo tiempo de aprendizaje. Puede resultar muy frustrante en las primeras dos misiones (el tutorial). El manual es una lágrima. Algunos bugs que te sacan al Escritorio y molestan al cargar las partidas rápidas.

93%
CLASICO

PROMEDIO
83%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GSC Game World / Virgin Interactive
INTERNET: www.codenameoutbreak.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, 650 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8X, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN e Internet.

CODENAME OUTBREAK

UNA GRAN SORPRESA QUE PODRÍA HABER DADO PARA MUCHO MÁS

Por Santiago Videla

Desde la primera vez que conocimos este título, originalmente llamado *Venom*, ya teníamos la impresión de que los muchachos de la pequeña compañía ucraniana GSC Game World se traían algo grande entre manos. *Codename Outbreak* terminó siendo un juego excelente, pero si hubiera habido un poco más de esmero por parte de quienes tuvieron la tarea de controlar que todo funcione correctamente, podría haberle quitado a *Hidden & Dangerous* el privilegio de tener la mejor campaña para jugar en modo cooperativo de la historia.



Después de haber desaparecido por un buen tiempo sin que se tengan noticias de él, este interesante proyecto dejó de lado su nombre original y volvió a hacerse presente en el mundo de los vivos con algunos cambios, que pueden apreciarse en una reciente demo que publicamos en nuestro site en *Datafull.com*.

De Ucrania con amor

En una suerte de homenaje combinado a juegos en la onda de *Hidden & Dangerous* junto con las películas de la serie *Alien* y una pequeña pizca de *Predator*, la acción de *Codename Outbreak* transcurre en el territorio de la antigua Unión Soviética, en un futuro no muy lejano, cuando la caída de un asteroide empieza a provocar extraños sucesos.

La enorme masa de roca no ha venido sola, sino que en su interior trajo consigo una forma de vida parásita que, a diferencia del conocido *Alien* de H.R. Giger, no usa seres vivos como incubadora para desarrollarse sino que se adhiere a otras criaturas, como seres humanos por ejemplo, y puede controlarlos a voluntad.

Luego de la desaparición del equipo científico a cargo de investigar la zona del impacto, una grave crisis empieza a desatarse en la región que amenaza con extenderse al resto del mundo, a menos que nosotros podamos hacer algo.

Luego de haberme pasado algunas largas horas sentado frente a *Codename Outbreak*, la sensación que me queda es que juegos como *Hidden & Dangerous* y similares (más algunas clásicas novelas de la ciencia ficción) fueron una gran fuente de inspiración para sus creadores, ya que a pesar de tener una ambientación futurista han usado muchos elementos de estos conocidos clásicos del género junto con pequeños detalles que le dan mucho realismo y crean una ambientación que sólo unos pocos han llegado a conseguir.

Una de las mayores cualidades de *Codename Outbreak*, es que las misiones que tenemos durante la campaña en modo single player tienen una estructura compleja, variada y en muchos casos con algunas sorpresas, pero uno de los detalles más interesantes es que en todo momento estaremos jugando con un equipo de dos soldados, uno de los cuales es controlado por la máquina.

A diferencia de juegos como *Operation*









Flashpoint o *Hidden & Dangerous*, en los que podemos controlar las acciones de nuestro grupo en una forma muy precisa, y hasta tenemos la posibilidad de indicarles dónde queremos que se paren, aquí la conducta de nuestro compañero cibernético está determinada por una serie de parámetros básicos que nosotros le podemos ir asignando en todo momento.

Estos parámetros están definidos por cuatro órdenes sencillas que son: hacer que nuestro compañero nos cubra la espalda, que se quede en donde está, que no abra fuego y que ataque al detectar actividad enemiga.

A pesar de que esto no parezca comparable a otras formas de control más complejas, el sistema resultó muy práctico y sumamente efectivo a la hora de los tiros, ya que incluso el más inexperto de los jugadores puede tomarle la mano en segundos y arreglárselas de lo más bien.

Por lo general, nuestro acompañante trata de imitar nuestras acciones en todo momento, o sea que si estamos cuerpo a tierra automáticamente él hará lo mismo, pero lo más importante es que siempre trata de apartarse de nuestra línea de fuego.

Los personajes que podemos elegir antes de comenzar cada misión también incorporan algunos elementos más típicos de un RPG, ya que cada uno de ellos se especializa en diferentes formas de combate y todos tienen una serie de características que determinan su efectividad, como por ejemplo velocidad de reacción, fuerza, agilidad, puntería y muchas más.

Lo bueno es que al terminar cada misión los dos soldados que participaron en ella reciben mejoras en sus habilidades, lo que implica que mientras más veces los usemos, mejor será para nosotros.

Un concepto muy interesante que pude ver es que todas las armas que usamos tienen varias funciones incorporadas y todas tienen diferentes modalidades de fuego. Cada una puede funcionar como ametralladora, escopeta, sniper, y las más avanzadas incluso tienen incorporado un lanzamisiles, lanzadores de minas y bengalas y esa clase de chiches que tanto alegror le dan a los amantes de esta categoría.

Otro de los detalles que más me llamó la atención de *Codename Outbreak* es que, aunque no es una producción millonaria, el sistema de inteligencia artificial que tiene es uno de los más avanzados que he visto en mucho tiempo. La IA, a pesar de algunas fallas, ayuda enormemente a que cada combate sea una experiencia realmente entretenida.

Por el lado de nuestro compañero, la inteligencia artificial hace posible que él sea capaz de determinar qué función de su arma es la más conveniente para cada caso, o sea que durante una balacera es capaz de cambiar de modo de fuego la cantidad de veces que sea necesario para lograr los mejores resultados.

La selección de armas que hace nuestro acompañante siempre se basa en la distancia a la que está con respecto a su enemigo, pero también se basa en el daño que puede llegar a causar, ya que en ciertos casos, como por ejemplo cuando el malo en cuestión está muy cerca, en lugar del modo ametralladora suele usar la escopeta.

Como ninguno de los dos miembros de nuestro equipo tiene un papel principal, en todo momento es posible controlar al que nos dé la gana y automáticamente el otro pasa a estar bajo el control de la máquina.



Esto puede sernos muy útil ya que en ocasiones dejar el personaje con las mejores características a la IA puede ser de gran ayuda, sobre todo en tiroteos intensos.

Si de detalles ingeniosos se trata, cada vez que usamos el zoom de nuestra arma se activa

un amplificador de audio que nos hace escuchar las voces de nuestros enemigos, lo que es útil en extremo para localizarlos cuando están escondidos o camuflados.

También tenemos un mini-mapa que nos permite ver un esquema del sector en el que nos encontramos. Incluso podemos activar una cámara que nos sirve para que en una pequeña ventana podamos ver lo que nuestro compañero.

En cuanto a dificultad, la notable eficiencia de la inteligencia artificial de los enemigos hace que *Codename Outbreak* sea un juego bastante exigente, incluso para los que ya tienen cancha en esto, así que ténganlo en cuenta.

Durante las misiones, la única forma de grabar nuestro progreso es a través de un *quicksave* que nos da un solo lugar para grabar, por lo que hay que tener mucho cuidado de cuándo lo hacemos.

A la par de los mejores

En el apartado visual, *Codename Outbreak* también tiene lo suyo. La gran calidad en este aspecto se debe al espectacular engine que los muchachos de GSC desarrollaron desde cero, ya que sin ser de los más grossos demostró tener lo suficiente como para competir con títulos de mucho mayor presupuesto.

Los escenarios son lo más notable, ya que además de ser gigantescos están muy bien hechos y tienen un excelente nivel de detalle, incluso en sus estructuras. Con una máquina con el suficiente poder se pueden ver texturas de muy alta resolución, con las obvias mejoras en cuanto a calidad.

Los modelos de los personajes y algunas unidades como tanques, transporte y aviones son un poco más modestos y no usan tantos polígonos como en otros títulos, pero a pesar de eso su calidad es excelente y no tienen mucho que envidiarle a la competencia.

Los efectos especiales juegan un papel muy importante en la impresionante ambientación que se ve a lo largo de cada misión, ya que uno de los detalles más alucinantes es que podemos destruir todas las luces y lámparas que iluminan cada sector.

Esto no sólo tiene un fuerte impacto en la parte estética del juego sino que también tiene una importante función táctica, porque al crear zonas completamente oscuras a los enemigos les resulta mucho más difícil encontrarnos, mientras que nosotros, gracias a nuestra práctica visión infrarroja, podemos tomarlos por sorpresa sin ningún problema.

Los modelos de los personajes, tanto aliados como enemigos, tienen daño localizado, de manera que los tiros en la cabeza suelen ser graves. Igualmente las armaduras a las que tenemos acceso nos dan mucha más resistencia que a los malos.

La calidad del sonido también es de primera, aunque no es nada que no se haya hecho antes.

Una gran metida de pata

Una de las cosas que más ansiosos nos tenía con respecto a este juego era que, al parecer, nos daría la posibilidad de jugar la campaña en modo cooperativo. A pesar de que esto resultó cierto en la versión final, no sé si por negligencia o por apresurados, lo que se perfilaba como una de las promesas más grandes del año terminó siendo un fraude.

La gran decepción que nos llevamos al jugar *Codename Outbreak* en cooperativo, es que al poco tiempo de haber comenzado nos dimos cuenta que lamentablemente este modo fue implementado a las apuradas y sin el más mínimo control ni interés por armarlo de una forma que resulte levemente interesante... ¿por qué digo esto? Bueno, en primer lugar, en este modo no podemos jugar la campaña con continuidad sino que

tenemos acceso a todas las misiones desde un principio. Lo más gracioso es que si, a pesar de todo, decidimos lanzar los distintos niveles en orden, podemos jugar todas las misiones... ¡con excepción de la última! Sí, señores, no puedo comentarles por qué no es posible jugar la última misión en modo multiplayer, para no arruinarles la sorpresa a quienes lo jueguen solos, pero les adelanto que una de las causas es porque no está preparada para este modo, algo que me parece poco serio.

Obviamente, al jugar las misiones por separado los participantes no reciben ninguna clase de experiencia al terminar cada escenario, lo que da como resultado que los niveles más avanzados resulten extremadamente desbalanceados.

La verdad, creo que a este modo lo pusieron más que nada por compromiso, todo está agarrado de los pelos y es vergonzoso que lo hayan dejado así. Mejor no hubieran incluido la opción.

Otro de los inconvenientes que tiene *Codename Outbreak* es que en ciertas máquinas y dependiendo de la configuración, el juego resulta muy inestable y por lo general se pega algunas regias colgadas cuando usamos el zoom del arma, lo que convierte a la opción de quicksave en la única forma de evitar que tengamos que empezar todo de nuevo.

Al margen, este título también tiene un compendio de bugs que tan sólo con un poco de cuidado y esmero por parte del equipo de beta testers (si es que lo hubo) o tal vez si le hubieran dedicado un poco más de tiempo, podrían haber sido eliminados.



¿Cuáles son estos inconvenientes? Bueno, los de siempre... colisiones de polígonos que no son muy precisas y en ciertos lugares pueden llegar a joder bastante. Muchos estamos esperando ansiosamente que los amigos de GSC se dignen a sacar un patch, aunque dudo que se pongan las pilas lo suficiente como para rectificar el grosero moco que se mandaron con el modo multiplayer cooperativo.

A pesar de todas estas pálidas, les aseguro que para jugarlo en modo single player, *Codename Outbreak* es un excelente título que no pueden dejar pasar por alto si es que son fans del género, porque sin importar algunos bugs que a veces molestan un poco y otras ni se notan, el juego realmente vale la pena y mucho... eso sí, espero que para la próxima los pibes de GSC se pongan un poco más las pilas con la parte del multiplayer.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un alucinante juego de acción y estrategia similar a *Hidden & Dangerous* pero con ambientación futurista.
LO QUE SI: La estructura de las misiones, los escenarios, las texturas, los efectos especiales, la inteligencia artificial.
LO QUE NO: El modo multiplayer cooperativo es lisa y llanamente un fraude, ya que está armado como para que funcione de lástima. Algunos bugs que molestan.

83%
EXCELENTE

PROMEDIO **70%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 de MB RAM, CD-ROM 4X, 550 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: Via LAN

MAT HOFFMAN´S PRO BMX

¿UN TONY HAWK´S PRO SKATER UNO Y MEDIO?

Por Diego Eduardo Vitorero

Con la salida de *Tony Hawk´s Pro Skater 2* para PC, los usuarios de esta plataforma comenzaron a pedir más y más juegos de este tipo, deportes extremos. Activision O2, la nueva división de la compañía que se encarga de este género, ya sacó su versión para PlayStation y Dreamcast de Mat Hoffman, siendo ambos muy buenos juegos. Lamentablemente, en este caso, el juego de ´El Cóndor´ quedó algo lejos de sus pares consoleros.



Desde ya les aclaro que *Mat Hoffman´s Pro BMX* no es comparable al *THPS 2* salido para PC en octubre pasado; principalmente, porque carece del vértigo que sí sobraba en el otro. Viene a ser algo así como una mezcla entre *THPS* 1 y 2. ¿Por qué digo esto? Les explico.

En el juego, más específicamente en el modo carrera, deberemos juntar tapas de revistas para ir habilitando pantallas; éstas se juntan cumpliendo objetivos. Los objetivos varían según el escenario (cinco para cada uno) donde estemos y, al mismo tiempo, hay algunos que son comunes para casi todas las pantallas. A medida que vayamos habilitando pantallas, deberemos vérnoslas contra otros competidores, y la única manera de seguir en carrera es ganando por lo menos una medalla; ya sea la de oro, plata o bronce.

Para comenzar a jugar, podemos elegir entre varios competidores distintos, como Mat Hoffman, Joe Kowalski, Dennis McCoy, Cory Nastazio o Rick Thorne, entre otros. Todos ellos, evidentemente, tienen cualidades que en la pista hará que se decidan por uno u otro, y según también la capacidad que tengan y su experiencia.

Además, incorpora un editor de pistas, igual al que traía el segundo *THPS*, con bocha de objetos para hacer el trazado que queramos, y así practicar antes de entrar el modo principal, o simplemente para conocernos todos los movimientos de nuestro biker. El editor cuenta con más de 140 objetos, divididos en más de 15 categorías; los cuales son muy fáciles de colocar. También tiene la ventaja de que los parques que hagamos ocupan un ínfimo lugar en nuestro disco duro.

El juego utiliza el mismo engine gráfico que usó *Tony Hawk*, y sigue teniendo el mismo problema con algunas texturas que se ven lavadas. Pero en contrapartida, no necesita de una máquina de última generación para jugarlo decentemente.

Algo que sí resalta es la gran cantidad de pruebas que tenemos para hacer, como así también las combinaciones de ésta, que nos darán más puntos.

Como conclusión, *Mat Hoffman´s Pro BMX* es un título ampliamente superior al juego de Acclaim que salió para esta misma plataforma: *Dave Mirra Free Style BMX*.

Quizá a algunos les sirva para saciar sus ganas de deportes extremos hasta que, en marzo de 2002, vuelva a las pistas el gran Tony con su tercera versión.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Sí, es un *Tony Hawk´s Pro Skater* uno y medio.
LO QUE SI: La cantidad de pruebas. El editor de pistas. El modo carrera.
LO QUE NO: Algunas texturas lavadas. Le falta un poco de vértigo.

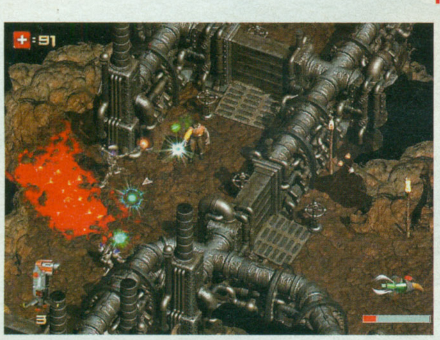
70%
MUY BUENO

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Reflexive Entertainment / JoWood Productions
INTERNET: www.reflexive.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 690 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía Internet o LAN.

PROMEDIO **78%**

ZAX THE ALIEN HUNTER

TRAMPAS, ALIENS Y PISTOLAS HUMEANTES



Por Mariano Firpo

Cada vez los juegos adquieren mayor complejidad, tanto gráfica como con respecto a su jugabilidad. Muchos inexpertos se sienten abrumados por esta evolución y tienden a pensar que los juegos son para otro tipo de personas. Pero de vez en cuando alguna de las crías involuciona a lo que nosotros podríamos llamar un ´arcadito´ y pueden ofrecer excelentes horas de entretenimiento en cualquier PC de bajo presupuesto.

Zax es un curioso alienígena de aspecto robusto y malos hábitos, que se estrella en un planeta primitivo a causa de un accidente. Su carácter mercenario y la necesidad de reparar su nave lo impulsan a explorar ese salvaje mundo en busca de minerales y fuentes de energía.

La acción comienza poco después de ocurrida la colisión. Deberemos explorar los alrededores enfrentándonos con animales, malignos robots y algún alienígena descarriado, y recolectar diferentes materiales para regresar a la nave, obteniendo así mejores armas, escudos y otros objetos de interés.

Aunque nuestro principal objetivo consiste en escapar del planeta, el duro corazón de Zax será conmovido por el régimen que oprime a los indefensos Korbo, nativos de ese mundo, y pondrá a disposición sus habilidades para vencer a OM, el robot tirano.

Manejamos a Zax a través del teclado, mientras que la dirección hacia adonde apunta se maneja con el mouse. Aunque esta combinación no es muy común en los diferentes arcades, uno tiende a acostumbrarse rápidamente.

Zax es un juego rápido y divertido, algunas veces deberemos pensar un poco las cosas, pero en general todo se resuelve sin muchos problemas y mediante muchos tiros. Cuando nos hallamos un poco perdidos podemos echarle un vistazo al auto-mapa, el cual no solo muestra los lugares que hemos recorrido, sino que también indica ciertas zonas a las que deberemos dirigirnos para continuar con nuestras misiones.

El juego utiliza una paleta de 256 colores pero los escenarios son agradables y están bien logrados, aunque a veces pueden parecer un poco repetitivos.

La dificultad se incrementa paulatinamente, siendo muy difícil caer presa de los enemigos en los primeros niveles, descontando que algunas trampas pueden ser mortales.

La computadora de la nave diseñará nuevas piezas de equipamiento a medida que avancemos en el juego y recolectemos minerales o cristales. También reparará diferentes secciones que nos permitirán acceder a bahías de tratamiento médico, teletransportación y al sistema de navegación.

Zax también cuenta con varios modos multiplayer, en los cuales podremos luchar por la supervivencia en arenas diseñadas específicamente para estos eventos o competir para ver quién junta una mayor cantidad de cristales en el menor tiempo.

Aunque el juego es un tanto monótono, se las ingenia para agregar pequeños detalles o algo de historia y entretenernos para continuar jugándolo. Una de las ventajas que tiene radica en sus bajos requerimientos de hardware, lo que lo convierte en una excelente elección para cualquier amante de los juegos que tiene a su disposición una PC vieja o no muy actualizada. Tampoco es necesario disponer de una placa aceleradora, por lo que muchos podrán disfrutar de este juego en el trabajo -nosotros ya lo hacemos, je- o en alguna PC portátil.

Algún problemita de estabilidad tira el juego por la ventana y nos deja con la pantallita de Windows, pero nada grave si salvamos con frecuencia. En fin, un juego bastante divertido con algunos altibajos pero capaz de entretener a muchos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Aunque en un principio puede parecer gráficamente similar a *Fallout*, la dinámica del juego lo asemeja más a un arcade con todas las letras.
LO QUE SI: Curva de aprendizaje rápida, lindos gráficos, bajos requerimientos, buen sonido y mucha acción.
LO QUE NO: Al principio nos perdemos fácilmente y existen algunos cuelgues menores. ¿Los aliens siempre son los malos?

78%
MUY BUENO

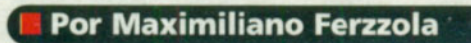
PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LTI Gray Matter/ Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 200 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

SPIDER-MAN

EL MEJOR JUEGO DE SUPERHÉROES DE LAS CONSOLAS, ¿SERA EL DE PC?



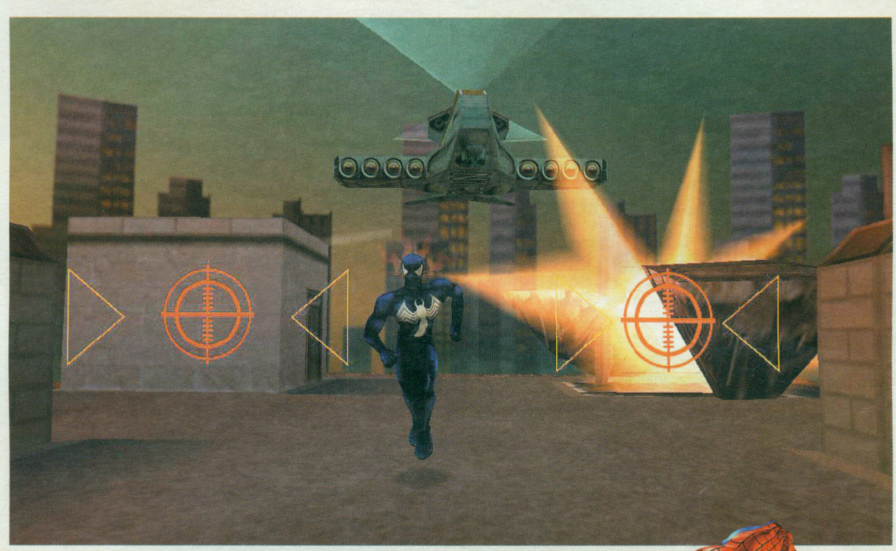
Los videojuegos de superhéroes nunca fueron la gran cosa. Pero *Spider-Man*, para PlayStation, logró adaptar a la perfección las aventuras del arácnido. Veamos si la conversión a PC merece los mismos laureles.

Y ahí estaba Peter Parker, sacando fotos en una conferencia de prensa del Dr. Octavius Octopus -se volvió bueno- cuando entra Spider-Man y se roba un aparato... ¿Spider-Man? ¿Acaso Spider-Man no era Peter Parker? Aaaaaaaahhhh, pero eso lo sabemos nosotros nomás. El resto, lo perseguirá como un criminal de la peor calaña. Nuestro amigo Peter Parker no sólo deberá huir de cuanto policía quiera apresarlo, sino limpiar su buen nombre para seguir viviendo con la frente en alto. Muchos superhéroes apoyarán, cautelosos, la cruzada de *Spidey*, así como otros tantos supervillanos tratarán de eliminar la plaga arácnida de una vez por todas. Scorpion, Rhino, Venom y Carnage -entre otros que si les contamos les jodemos la vida- no dudan ni por un segundo en aprovechar la situación de Spider-Man para sacar algo de provecho.



Del cómic al videojuego

En este juego de acción y plataformas, mezclado con algo de aventura, el Hombre Araña trae a la PC todo el arsenal de movimientos que le dieron personalidad en el cómic. Spidey puede colgarse entre los edificios usando su telaraña, enredar a sus enemigos, escudarse debajo de un cono indestructible, aumentar el poder de sus golpes calzándose unos cuantos retazos de tela en los nudillos, trepar por cuanta pared o techo haya... etc. Unos dieciocho movimientos en total, que realmente se sienten muy bien. Cuando el arácnido golpea parece que pega bien duro, y a menudo acompaña nuestros golpes con unos cuantos más de su propia elección. Y cuando camina por una pared vertical o el techo todo el escenario gira y nos sentimos como el superhéroe. *[N. del E.: En el XCD tiene la demo*



del arácnido para que lo comprueben por ustedes mismos.]

El humor y los diálogos de la historieta están intactos. Como presentador encontramos a Stan Lee y las voces de los personajes, junto al humor ácido del arácnido, que son inigualables. Los niveles están muy bien pensados en su mayoría y varían bastante, como para no aburrir. El desarrollo de la historia es el clásico de toda historieta. Poca profundidad, algunas sorpresas, humor y muchas piña y patadas.

Lejos de la perfección

Este juego de Spider-Man vio luz primero en PlayStation de la mano de NeverSoft usando el motor gráfico de *Tony Hawk's Pro Skater*. Luego, la versión de Dreamcast fue una conversión casi directa de la de PlayStation con gráficos mejorados. Y esta versión no es más que una conversión de la de Dreamcast que aprovecha la aceleración 3D y nada más. Tengamos bien en claro que este *es un juego de consolas*. Los controles fueron diseñados para consolas y, para comenzar a hablar, es casi indispensable contar con un gamepad, aunque con unos minutos uno se puede acostumbrar a usar el teclado numérico sin muchos sufrimientos, y siempre aceptando perder la posibilidad de usar el 'mouse look', sólo posible con el uso de un gamepad. El sistema de saves es consolero también, así que solo van a poder grabar entre niveles, lo cual puede desquiciarnos a muchos de los usuarios de PC. Como si el problema del control ya no fuera suficiente, las deficiencias de la cámara - que se vieron en las dos versiones anteriores- siguen presentes. La maldita se mueve de un lado a otro sin importarle dejarnos en el peor ángulo o confundirnos en situaciones de alto riesgo.

Si sumamos todos estos factores, es probable que nos sintamos frustrados. Repetir niveles por errores ajenos muchas veces logra que apaguemos de prepo la máquina. Igualmente, si cuentan con un pad, paciencia y quieren jugar a la mejor adaptación del mundo de los superhéroes -pasa que todos los juegos anteriores apestan muy pero muy feo- *Spider-Man* no es una mala opción. Desaprovecha las posibilidades de la PC, tiene problemas de cámara, los edificios parecen de cartón y es casi incontrolable con el teclado. Pero la esencia está ahí, este personaje de Marvel Comics es la maza y haciendo de lado algunos prejuicios por los juegos de consola, *Spider-Man* está bueno.

SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO

Los usuarios de PlayStation ya están disfrutando la segunda parte de este juego, subtitulada *Enter Electro*. El villano principal de esta secuela, como ya habrán adivinado, despiertos lectores, es nada más ni nada menos que Electro. *Spider-Man 2* está más volcado a la acción que a las plataformas o a los puzzles medio tontos de la versión anterior. La cámara fue levemente mejorada y se agregaron nuevos movimientos, así como gráficos un tanto optimizados (no mucho). ¿Existen chances de que esta versión se vea en el mundo de las PC? Todo depende de qué tan bien se venda la primera parte.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La mejor adaptación hasta la fecha del mundo del cómic.
LO QUE SI: Spidey en toda su gloria.
LO QUE NO: Muy consolero. Los controles. Las cámaras.

65%
BUENO

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core / Eidos
INTERNET: www.eidosintereactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, Placa de Sonido y video compatibles DirectX 8, 10 MB libres en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores por TCP/IP (LAN e Internet).

PROJECT EDEN

LA SELVA DE CEMENTO INTELIGENTE

Por Martin Varsano

Metal, mucho metal. Y cemento en cantidades inimaginables. Adiós el concepto del parque, del verde, o el aire libre. En Project Eden todo es oscuridad, estructuras que no se pueden ver en su totalidad con la vista -y que nadie recuerda cómo se construyeron o qué es lo que hay debajo- y mucho misterio, especialmente en los pisos inferiores de estas mega-estructuras, en donde se reúnen las peores escorias de la sociedad, relegadas por los ricos que han podido comprar un elegante piso 200, allá en donde el sol calienta sus adinerados rostros. Pero la gente -¿se les puede llamar gente?- que se arrastra por las oscuras cloacas de los pisos inferiores está esperando su oportunidad...

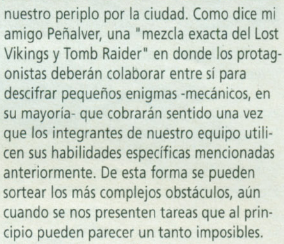
El karma de la señorita Croft

Core es una empresa mundialmente reconocida. Ellos han creado un personaje que superó todos los límites posibles de la imaginación, y que hace rato ha tomado vida propia: Estamos hablando de Lara Croft y su Tomb Raider. Es por eso que la apuesta era grande: Había que hacer un juego que estuviera a la altura de la fama de la saga de la roba-tumbas, para poder despegarse de ese karma de que Core ERA Tomb Raider y nada más. La pregunta es: ¿cumplieron el objetivo? La respuesta la pueden encontrar en las líneas que siguen, que hablan por si solas...

Bienvenidos al jardín del edén

Tal vez no estén enterados de la historia si no han leído nuestro informe de tapa del número 44 -que estaba muy bien hecho por cierto-, pero para no ser reiterativos vamos a hacer un breve resúmen de cómo pintan las cosas. Los cuatro protagonistas de esta aventura son Carter, el jefe del equipo de UPA (Urban Protection Agency o Agencia de Protección Urbana), Andre, el técnico que repara lo irreparable, Minoko, experta en computadoras y Amber, la cyborg preparada para internarse en los lugares más peligrosos. Estos muchachos / muchachas tienen la misión de ver qué ocurrió con unos técnicos desaparecidos en una planta de manufactura de carne -que después de verla mejor hacerse vegetariano-, algo que al poco tiempo parece esconder cosas mucho más oscuras, pero que obviamente no vamos a contar para no arruinarles la atmósfera.

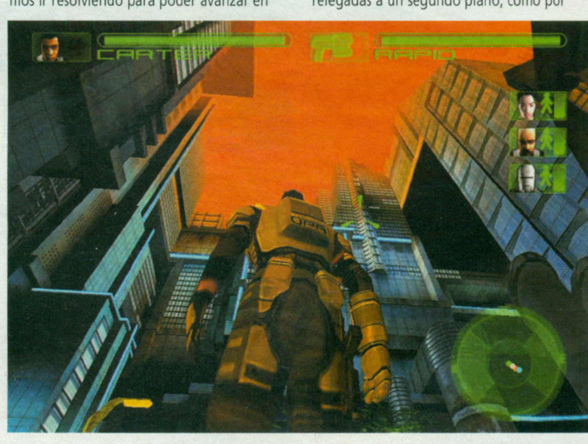




Mucho cerebro y poco músculo

Los que esperaban un arcade en primera persona a puro tiro -algo que se podía llegar a suponer luego de ver la demo en E3- van a sentirse algo defraudados, ya que Project Eden no es más ni menos que una intrincada y compleja sucesión de puzzles, que deberemos ir resolviendo para poder avanzar en nuestro periplo por la ciudad. Como dice mi amigo Peñalver, una "mezcla exacta del Lost Vikings y Tomb Raider" en donde los protagonistas deberán colaborar entre sí para descifrar pequeños enigmas -mecánicos, en su mayoría- que cobrarán sentido una vez que los integrantes de nuestro equipo utilicen sus habilidades específicas mencionadas anteriormente. De esta forma se pueden sortear los más complejos obstáculos, aún cuando se nos presenten tareas que al principio pueden parecer un tanto imposibles.

Esto es el punto más importante de Project Eden, y lo que hace que el juego sea excelente. Es más, las otras tareas quedan relegadas a un segundo plano, como por



ejemplo el combate, que es bastante triste y monótono, por cierto. La inteligencia artificial de los enemigos no ayuda para nada, y de seguro nuestros compinches se verían en problemas si la cosa fuera más complicada, ya que tampoco son la luz de inteligentes. En el combate puede ser todo un problema, pero en el desarrollo de los puzzles esto se ve solucionado al tener que utilizar a todos los integrantes como si fueran uno, cosa que se puede realizar fácilmente con sólo apretar cuatro teclas.

Cuando la acción transcurre en otro lado, solo se tiene que seleccionar en el menú el rostro de nuestros amiguetes, y ellos nos seguirán a donde se encuentre la partuza. Como era de esperarse, en algunas ocasiones parecen atorarse con algún elemento de los escenarios, pero esto se puede verificar inmediatamente en los íconos que los representan en pantalla, que se encontrarán titilando, indicando que el muchacho/a está en aprietos. Si todo esto sale mal y tenemos la mala suerte de que alguno pase a mejor vida no hay que desesperarse: Mágicamente será regenerado gracias a las maquinitas de la UPA ubicadas estratégicamente a lo largo del nivel. Esto es maravilloso, ya que la prueba y error -necesaria en los puzzles- nos puede llevar a meter la pata feo. Y si esto no les alcanza, siempre tienen la opción de Quick Save / Load, que es una bala.

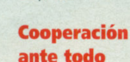
Escenarios monumentales

Si hay algo que felicitarle a Core es el diseño de los niveles. Tal vez el engine no tenga la sofisticación del motor de Carmack o del Unreal II, pero la inmensidad de los escenarios amerita que uno se saque el sombrero. Y no es para menos, a las pocas horas de estar jugando uno se sorprende con vistas que harían orinarse al propio Harrison Ford en Blade Runner. Las texturas pueden no ser la maravilla, pero si tenemos en cuenta el tamaño de los niveles, se justifica. El sólo pensar en que posiblemente éste sea el mismo engine que le de vida a un nuevo capítulo de Tomb Raider, hace babearse a más de uno.

Otro efecto que merece destacarse es el de la luz en los equipos de UPA... creo que nunca se vio una iluminación tan realista. El halo es idéntico al de una linterna, y modifica los colores de todo lo que ilumina. Si a eso le sumamos la capacidad de modificar la perspectiva de primera a tercera persona, se pueden ir dando cuenta de que Core desarrolló un engine más que competitivo, que seguramente se verá en proyectos futuros de la empresa.







Cooperación ante todo

Bien por Core! En la actualidad, en donde es tan dificil ver juegos que poseen la capacidad de jugar cooperativamente, Project Eden brinda la posibilidad de que hasta 4 personas se unan en la aventura, siguiendo los pasos de las misiones single player. Sintetizando, podemos ponernos en la piel de Amber durante toda la aventura, siguiendo a nuestros amigos y ayudándolos cuando las papas queman -ya que Amber es la única resistente al fuego, je!-

Obviamente, también existen los otros modos multiplayer, como el clásico Deathmatch y otras yerbas, pero sin duda la opción cooperativa es bienvenida. Ojalá muchas compañías siguieran el ejemplo de Core, ahora que se puede hacer pequeños encuentros por la red de redes.



Todo tiene un final, y esta nota también

Para cerrar, vamos a decirles que Project Eden es un juego altamente recomendable para todos aquellos que busquen una alternativa diferente a las aventuras gráficas o los arcades en primera persona. Con solo recorrer un par de niveles van a comprobar que Core hizo muy bien los deberes, aunque se haya dejado algunos capítulos sin estudiar -como por ejemplo el tema de la inteligencia artificial, o la po comunicación entre los integrantes del equipo, que a veces parecen sacados de "El Bar" porque parecen ignorarse aunque se encuentren en situaciones más que comprometidas-, y que este arcade vale la pena ser jugado, solo o con amigotes.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego de Core que se aleja de su famosa y pulpetona heroina roba tumbas.

LO QUE SI: Los puzzles. Los efectos de iluminación. El desarrollo de los niveles. El modo cooperativo.

LO QUE NO: La pobre inteligencia artificial de los enemigos y de nuestros compañeros. Si se hablan tanto en la intro, ¿por qué se ignoran en el resto del juego? Los integrantes de UPA no saltan! (¿Será por el peso del traje?)

89%
EXCELENTE

PROMEDIO
52%

AVENTURAS/RPG

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Stormfront Studios / Ubi Soft
INTERNET: www.poolofradiance.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 505 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet

POOL OF RADIANCE RUINS OF MYTH DRANNOR

BUUUUUUUH, ABUCHEO GENERAL PARA UBI SOFT Y STORMFRONT STUDIOS

Por Maximiliano FerzzoLa



Los primeros minutos frente a *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* lucen esperanzadores. Hacemos caso omiso al molesto sistema de ventanas -que merecen un capítulo aparte-, no le damos mucha bola a los reiterativos combates y tratamos de acostumbrarnos a la extraña interface, muy poco intuitiva...

Pero a medida que nos vamos adentrando en las ruinas de Myth Drannor, nos damos cuenta que el peligro más terrible no son las cientos de criaturas que pululan por ahí, sino este título que es un gran bug en sí mismo, sin contar el tedio de recorrer dungeons interminables, llenos de combates que se repiten al infinito y una historia tan lineal que desmerece por completo al mundo de AD&D.

Las ruinas de un juego que nunca fue

Y es así como un título que prometía la gloria, no es más que un burdo juego de exploración de calabozos y destaza bichos. *Pool of Radiance* no cuenta con una historia grossa que nos obligue a querer seguir avanzando para ver qué pasa. Se pueden contar con los dedos de la mano la cantidad de NPC con los que interactuar. Y se ha focalizado demasiado en los combates estratégicos por turnos que, a pesar de ser atractivos, aburren por lo repetitivos y por lo poco variados que resultan. Los calabozos son larguísimos y aburridos. Los personajes muchas veces van donde se les da la gana, desobedeciendo nuestras órdenes y logrando que perdamos el turno. La perspectiva del mapa hace que resulte imposible cliquear en ciertas cosas. La prometida interacción con los objetos -se decía que íbamos a poder moverlos, lanzarlos, subirnos a ellos, etc.- no está y lo único que podemos hacer es... romperlos. Ganamos mucho oro en nuestras aventuras, pero difícilmente encontremos algún lugar donde gastarlo o, en todo caso, ítems que nos puedan resultar útiles. Por alguna extraña razón, los personajes están obligados a permanecer siempre muy juntos y es imposible mandar exploradores a que recorran el mapa. Para entrar de una habitación a otra es necesario mandarse con todo el grupo. ¿Por qué? Quién sabe...

Gráficos, sonidos y ventanas malditas

Si contamos con una máquina a todo pulmón y una buena placa 3D, los gráficos son excelentes. El problema viene cuando carecemos de lo exigido por el juego -o por su incompatibilidad con algunas placas- y todo se ´acaca´ muchísimo. Las texturas se pierden, algunas edificaciones se cortan al medio, las sombras son cosos negros en el escenario y los personajes pierden profundidad. Eso sí, mención especial a los modelos



3D de los monstruos y a los efectos de los hechizos. Los sonidos en general son lo estándar, no sobresalen en nada, pero tampoco apestan. La música es un tanto añeja.

Uno de los mayores problemas del juego es la imposible, incontrolable y molesta interface de ventanitas. El sistema para realizar cualquier acto, que no sea caminar o pegar, debe ser elegido sobre ventanas desplegables que, a su vez, despliegan otras ventanitas llena de opciones. Existe un sistema de *Hot Keys* que no ayuda demasiado y menos cuando tenemos un tiempo muuuy limitado para elegir cuál opción llevar a cabo.

Comenzando mal desde lo básico

Las profesiones están muy desniveladas. Los magos son mucho más poderosos que en cualquier otra versión gracias a la opción de ´lugares seguros´ para descansar. Cada vez que nos quedamos sin hechizos, nos echamos una siesta en esos lugares -sabiendo que no vamos a ser molestados- y de vuelta todos los conjuros en el Grimorio. Tampoco es necesario memorizarlos, los tenemos todos disponibles y nosotros elegimos cuál usar (!). Los ladrones avanzan de nivel más rápido que cualquier otro personaje, ya que los puntos de experiencia por desarmar trampas y abrir cerraduras se le asignan solo a él, y no al grupo en general. Los Rangers son los que más sufren, los muchachos de Ubi Soft se olvidaron de permitirles pelear con un arma en cada mano. Y especialidades como ´concentración´ de los guerreros -que los inmuniza frente a los hechizos- son imposibles de usar. Y así pasa con muchas otras especialidades de la Tercera Edición, que sirven en un nivel puramente ´rolero´ pero que son completamente inútiles en *Pool of Radiance*. El ´esconderse en la sombras´ de los ladrones no puede ser controlado por nosotros. Los clérigos -a partir del nivel 8- disfrutan de muchos menos hechizos que los magos. Los *alineamientos* no sirven de nada. Lo mismo da. Podemos ser malos, buenos, neutrales, no existe diferencia. Los personajes malos no se quieren cargar a los buenos y los buenos no lloriquean por los malos. Los neutrales ni se inmutan cuando el equilibrio yace deshecho. Los paladines, que deben tener un alto carisma para entrar en la profesión, pierden como en la guerra. No existe uso para esa característica.

La tan esperada Tercera Edición

El sistema multiclase, más flexible que la edición anterior, está adaptado igualito. Así como muchas otras cosas prometidas. Pero no podemos ser ni druidas, ni bardos y los hechiceros ´a la vieja escuela´ están ausentes. Los Gnomos no existen como raza -y los gnomos son una maza-. No se puede personalizar la magia. Los magos, ladrones y clérigos no pueden ´comprar´ la especialidad para usar cualquier tipo de arma, igual que en las Core Rules. Y de vuelta a lo básico.

Son muchas más las metidas de pata de Stormfront y Ubi Soft, pero enumerarlas una por una sería dedicar toda una revista a este juego. Así que descúbranlas ustedes. Basta decir que no ha sido un trabajo loable, ni mucho menos.

Para ir cerrando, el juego multiplayer está presente. Pero no resulta muy divertido, dada la imposibilidad de los jugadores de alejarse demasiado del líder del grupo. Como comentario final, *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*, a pesar de toooooodos sus defectos, podría haber calificado como un buen juego -aunque sea- pero no... muchos bichos haciendo de las suyas por ahí, demasiados y muy muy jodidos en su mayoría.

BioWare, junto a Black Isle, siguen siendo los líderes indiscutibles del universo AD&D. Todavía no vimos nada como los *Baldur's Gate* o *Planescape: Torment*. Ubi Soft tenía una franquicia millonaria en sus manos, y la desaprovechó.

BICHOS IMBATIBLES

Demasiado tarde los muchachos de Ubi Soft nos proveyeron con parches. Ya había máquinas destrozadas por el desinstalador de *Pool of Radiance*. Habíamos jugado una y otra vez el título, desde el comienzo, por los saves que se corrompían sin más. Muchas incompatibilidades con placas de video. El juego solo se instalaba en la unidad C: aunque le hubiésemos dicho otra cosa. En el XCD están los patches que solucionan esos problemas, y que Ubi Soft se apresuró a sacar.
Hasta entonces, muchos tuvieron que reinstalar Windows. Otros estaban por terminar el título cuando, de repente, los saves dejaban de andar... Estuvimos todo el mes advirtiendo del problema en nuestra página en Datafull. Ubi Soft hizo públicas sus disculpas. Pero... ¿qué nos importa una disculpa cuando perdemos todo un día tratando de hacer andar nuestra máquina? ¿Ah? ¿Y saben lo más curioso? ¡*Ruins of Myth Drannor* encabezó la lista de los más vendidos en los Estados Unidos durante dos semanas!

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un mundo fantástico, con posibilidades infinitas, y unas reglas que alucinaron al mundo entero... completamente desaprovechadas.
LO QUE SI: La estrategia de los combates, antes de que se vuelvan repetitivos. Los efectos de los hechizos y los modelos de algunos bichos.
LO QUE NO: Bugs por doquier, la Tercera Edición a medias, juego repetitivo y desbalanceado.

52%
REGULAR

PROMEDIO
81%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Click Entertainment / Sierra Studios
INTERNET: throneofdarkness.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 700 MB libres en el disco rigido, placa de sonido, Windows 95/98.2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía Internet o LAN.

THRONE OF DARKNESS

UN GÉNERO CADA VEZ MÁS POPULAR



Por Mariano Firpo

Nadie puede discutir que la secuela de *Diablo* fue todo un éxito. Algunos se sintieron consternados al ver que pocos aspectos del juego de rol habían sido incluidos dentro del mismo, pero otros dedicaron semanas, sino meses, en pos de mejorar su personaje subiendo nivel a nivel. *Diablo II* es un juego de pura acción, combates desenfrenados y misiones fáciles de entender: ´Corre y mata todo lo que se te cruce por el camino´. *Throne of Darkness* toma para sí esta modalidad, y lo hace con éxito.

El juego de Click Entertainment se sitúa en el Japón medieval, donde abundan todo tipo de artes marciales, profesiones, enemigos y armas exóticas. Mientras se atiene a la fórmula de *Diablo II*, ha incluido pequeños y grandes cambios haciendo que los jugadores del ´RPG´ de Blizzard se sientan cómodos, manejando un juego que se centra sobre las mismas bases.

La historia se yergue sobre una antigua tierra llamada Yamato, donde un poderoso señor de la guerra deseoso de volverse inmortal ha desatado la furia de demonios y otras criaturas más oscuras, que en esos momentos rugen por las villas dejando un rastro de sangre y destrucción.

Las similitudes

Existen siete profesiones; cada cual tiene habilidad en el uso de ciertas armas y características como fuerza, destreza, vitalidad, ki (magia) y carisma, las cuales varían considerablemente de profesión en profesión. Al igual que en *Diablo II*, todos los personajes son humanos, lo cual se adecua bien al lugar y a la época. Los personajes suben de nivel y adquieren seis puntos para repartir entre sus características principales. También adquieren un punto de magia en cada elemento de hechizos -tierra, agua, aire y electricidad-, los cuales se pueden asignar en cualquier momento.

El juego se ve en tercera persona con una perspectiva isométrica similar a la de los juegos del género. Existen diferentes escenarios. Algunos se desarrollan en interiores -castillos, monasterios o cuevas- y en otros podremos divagar al aire libre. No existe gran diversidad en los niveles, lo cual hace que todos se vean muy similares y tiendan a generar un sentimiento de cansancio.

En el inventario se equipan los diversos objetos que nuestros personajes utilizarán en el combate. Es posible configurar dos conjuntos de armas, una armadura corporal, un casco, una máscara, un collar, armadura para los brazos, piernas y otros elementos más exóticos. Hay objetos comunes, mágicos, únicos y malditos. A cada uno se lo representa con un color para diferenciarlos rápidamente.

También abundan los cofres, toneles, cestas o muebles que se encuentran repletos de tesoros y trampas.

Las diferencias

Si llegaron a este punto, lo único que podrían decir es que *Throne of Darkness* es una copia casi exacta de *Diablo II*, pero no es así. Verán que las diferencias son muchas.

Lo más notorio del juego es que tenemos control sobre los siete personajes y durante el transcurso de la aventura podemos manejar entre uno y cuatro a la vez, mientras los demás rotan cuando algún personaje se encuentra débil, muerto o falto de energía. Es necesario aclarar que esta rotación la

debemos manejar nosotros en el mismo combate y hasta que nos acostumbramos a la mecánica del juego podemos sentirnos un poco abrumados. El movimiento de héroes demanda algo de energía de nuestro maestro, que también sirve para resucitar a compañeros caídos en combate.

De los cuatro personajes como máximo que podemos tener en pantalla, nosotros sólo manejamos uno, los demás actúan gracias a la inteligencia artificial que les suministra el engine y algunos parámetros que nosotros podemos configurar como agresividad (ofensivo, neutral, defensivo), tipo de ataque (cuerpo a cuerpo, proyectiles o magia) y táctica. Las tácticas son *scripts* pregenerados que



permiten adquirir diferentes posiciones de ataque y en las cuales ya están asignados los demás atributos.

Debido a la gran cantidad de personajes que tenemos bajo nuestro control, un sistema de experiencia que permite la suba de nivel en forma regular, la cantidad de objetos que existen y otros aspectos, debemos dedicarle muchísimo más tiempo a lo que es configuración de personaje, equipamiento y selección de habilidades que lo que empleábamos en *Diablo II*. Por lo tanto el combate es algo que se sucede con frecuencia pero es alternado constantemente por etapas en donde vamos puliendo nuestros personajes y sus habilidades.

La experiencia solo se obtiene estando en el terreno de combate, por lo que si dejamos a alguno de los personajes durante mucho tiempo en el dojo, es probable que se vea superado en los niveles altos y solo sirva como carne de cañón o como mula de carga.

Existen dos personajes más que nos ´acompañarán´ durante el transcurso de la aventura, una vez que los hayamos rescatado. El sacerdote y el herrero son dos personajes esenciales que nos ayudarán con un montón de situaciones a lo largo de la aventura pero nunca se involucrarán en forma activa en el combate.

El sacerdote es capaz de identificar objetos mágicos o quitar maldiciones sobre los mismos. También es capaz de aceptar donaciones de cualquier tipo de objeto con propiedades inusuales para ser rendido como sacrificio ante los dioses. Cada vez que un personaje entrega varios objetos mágicos a un Dios, se ve favorecido y obtiene nuevos hechizos. Estando en contacto con este personaje también podemos comprar cuatro tipos de pociones que nos ayudarán a mantenernos con vida o recuperar esos puntos de magia que gastamos al freír a nuestros enemigos.

El herrero, por su parte, es capaz de reparar nuestras armas y armaduras. Muchos de los objetos no mágicos que encontremos pueden ser utilizados como partes para ensamblar nuevas y más poderosas armaduras u otro tipo de objetos. De esto se encarga el herrero, quien necesita disponer de materiales, dinero y a veces algo de tiempo, un factor interesante en el juego. Una armadura puede tardar unos cuatro minutos en forjarse y, mientras tanto, el herrero no aceptará ningún otro trabajo. Podemos seguir nuestro camino y un cartel nos indicará cuando el objeto haya sido terminado. Otros indicadores nos muestran si un arma ha sido dañada o si disponemos de nuevos puntos para repartir en habilidades y hechizos.

Prácticamente todos los beneficios que obtengamos de estos dos personajes demandarán una cantidad importante de dinero; es crucial que a estos negocios los realice el ´Líder´, uno de los héroes que más carisma posee y el que mejores descuentos obtiene (hay que regatear).

Algunas piezas de equipo poseen ranuras mágicas -entre 1 y 24- lo cual permite forjar nuestros propios elementos mágicos si disponemos de los materiales esenciales. Estas piezas las iremos encontrando a lo largo de nuestro viaje, y será el herrero el encargado de realizar la mezcla de componentes que nosotros determinemos. Hacer a medida algunos objetos demanda tiempo y muchísimo dinero, pero los resultados son asombrosos.

Mientras que *Throne of Darkness* agrega ciertos aspectos útiles y diferentes al juego, en muchos puntos es inferior al producto de Blizzard. Las animaciones son incomparables, los gráficos están unos pocos pasos atrás y la variedad que posee *Diablo II* en objetos o enemigos es insuperable.

Sin embargo, *Throne of Darkness* se las ingenia para ser un juego muy divertido, posee capacidad multiplayer -hasta 35 personajes manejados en grupo por varios jugadores, en dos modos de juego- y puede brindar muchas horas de entretenimiento y buenas palizas al grito de ´¡molilás!´

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego basado en el género que creó Blizzard, que utiliza como escenario un mágico Japón medieval.

LO QUE SI: El herrero y el sacerdote son dos personajes muy interesantes y que le proporcionan la mayor diferencia al juego (no hay que viajar al pueblo). Manejar varios héroes y configurar nuestros propios objetos. El multiplayer es caótico pero interesante.

LO QUE NO: Las animaciones, el juego no es tan variado en varios aspectos, algunos problemas de inestabilidad. Consejo: ¡Guarden el save a mano en otro lado! (Una vez desapareció el único save del juego que tenía). Cambiar un hechizo en combate resulta engorroso o difícil de hacer.

81%

EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: House of Tales / CDV
INTERNET: www.mysteryofthedruids.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 190 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

MYSTERY OF THE DRUIDS

EL CASO DEL ASESINO DE ESQUELETOS

Por Erica Núñez Boess

En esta época en la que escasean las aventuras gráficas, los seguidores del género nos vemos obligados a conformarnos con lo poco que hay. Y nos encontramos con títulos que parecen prometer mucho, pero que a la hora de jugarlos no terminan de dejarnos satisfechos.

Últimamente, la mayor parte de las aventuras gráficas está llegando de Europa, dada la afinidad que tienen en el Viejo Continente por este tipo de juegos. En esta oportunidad tenemos en nuestras manos *Mystery of the Druids*, una producción de la empresa alemana House of Tales, que ya cuenta con unos cuantos (aunque poco conocidos) títulos. Se trata de una clásica aventura de *point n´ click* con fondos prerenderizados y personajes poligonales.

El juego comienza cuando al detective Brent Halligan, parte del cuerpo del Nuevo Scotland Yard, le asignan el caso caratulado ´Skeleton Murders´, supuestamente cerrado y resuelto por su compañero, el detective Lowry. El problema surge cuando, a pesar de que el hombre condenado por las muertes es ejecutado por sus compañeros de celda, siguen apareciendo nuevos cadáveres.

El nombre del caso se debe a que de las víctimas sólo aparecían los huesos, descarnados totalmente, y sin ningún indicio o pista que conduzca al autor del crimen.

Una vez al tanto de cuál es el objetivo del juego, todo queda en nuestras manos. Pero la investigación no va a ser tarea fácil. Al parecer, a la hora de crear al personaje principal, la gente de House of Tales decidió que Halligan sería despreciado tanto por su jefe como por sus compañeros y colegas, y a la vez sería un tanto inepto para su trabajo. Conseguir ayuda de cualquiera que trabaje dentro de Scotland Yard será tarea casi imposible. Por ejemplo, no podremos contar con los datos del caso recolectados por Lowry, porque nuestro adorable colega no estará dispuesto a firmar el formulario correspondiente; y cuando necesitemos un teléfono (cosa que sucede varias veces), no podremos usar ninguno de la oficina (´porque es muy caro´, según nos dicen), y no contamos con cambio para una cabina pública porque Halligan perdió su billetera. Prácticamente para todos los puzzles y situaciones a resolver que se nos presenten de ahí en más, habrá que aplicar una lógica totalmente bizarra y ridícula, que nos llevará muchas veces a utilizar el consabido método de ´prueba y error´.



Pero mi mayor sorpresa fue cuando, luego de averiguar que los esqueletos aparecían por una antigua maldición druida, Halligan (junto a la Dra. Melanie Turner, una antropóloga especialista en druidas que se une a él) viaja al año 1000 a.C., porque la única forma de romper el hechizo es interrumpiendo el ritual que originó la maldición...

A todo lo ya mencionado, hay que agregarle que el juego posee una variada cantidad de pequeños bugs, y si bien la mayoría no impide el funcionamiento continuo del juego, pueden pasar cosas como ver al jefe de policía sentado sobre su escritorio, en lugar de detrás de él, u ocasionalmente algún error que se presenta cuando necesita sacar información del CD (cosa que debe hacer muy seguido).

Más allá de los bugs o la historia, que puede resultar más o menos atractiva, cabe destacar que los gráficos son de gran calidad, y la ambientación musical es muy buena, aunque un tanto ecléctica. Y lo mejor de todo es que no requiere una máquina de última generación para funcionar en forma aceptable.

Si uno es un verdadero entusiasta de las aventuras gráficas, y se arma con un poco de paciencia, puede llegar a disfrutar de este juego, aunque sea sólo para pasar el rato o porque nos cayó de regalo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica para pasar el rato, en estos tiempos de escasez.
LO QUE SI: Los gráficos. La música. Algún que otro puzzle ingenioso. La historia.
LO QUE NO: La lógica bizarra que aplicaron. Requiere un patch para la gran cantidad de bugs que tiene. La increíble ineptitud del protagonista.

59%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Visiware Studios/ Ubi Soft
INTERNET: http://www.gamesquad.fr/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 650 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
35%

PLANET OF THE APES

ESTO PASA CUANDO SE SIENTAN LOS SIMIOS FRENTE A UNA PC

Por Maximiliano Ferzzola

Muchos piensan que en lo que respecta a la guerra entre las consolas y la PC está todo dicho. Pero no. Más allá de especulaciones, las consolas tienen un hombre adentro. Un espía que corroe todo cuanto toca. Y la prueba de esta conspiración son juegos como *Planet of the Apes*, diseñados pura y exclusivamente para consolas, pero que no desean perder la oportunidad de hacer unos morlacos de más en el mundo de las PC. Y resulta que juegos que podrían haber sido una maza en la PC, son enviciados por los códigos de las consolas, completamente diferentes. Save points inaccesibles, controles incontrolables y un uso desaprovechadísimo de todo lo que una PC puede hacer. De todas maneras, *Planet of the Apes*, en consola, va a ser igual de malo. Creo que ya está todo dicho.



Los monos no son graciosos

El argumento de este ´coso´ se sitúa entre *Planet of the Apes* y *Beneath the Planet of the Apes*. Interpretamos a Ulysses, un astronauta que sobrevive al poco afortunado aterrizaje de su nave en el planeta de los simios. Es capturado y se tiene que escapar. Los diálogos son un chiste. Y las voces, patéticas, no solo por lo mal actuadas sino por lo estúpidas. Los gráficos no resultan del todo malos, pero sí monótonos. Los escenarios se repiten uno tras otro, y conté no más de diez texturas. Faltan bastantes cuadros de animación y no hay suficientes variantes de monos como para creernos en todo un planeta habitado por ellos.

El planteo del juego es al estilo *Tomb Raider*. Llaves, puzzles y alguna que otra luchita. Llaves hay a montones, es lo que más nos encontramos en todo el juego. Los puzzles se resumen en un constante ´encontrá la llave y abrí la puerta´, al viejo modo. Algunos se destacan, pero no son ni muchos ni muy copados. Las peleas merecen un comentario aparte. Son una carga más que un entretenimiento; demasiado simples. Haciendo para atrás, nos cubrimos. Mientras tengamos la guardia alta, nada nos hace daño. Así que podemos estar eternamente recibiendo mamporros moniles que está todo bien. Cuando vemos que el peludo contendiente deja de atajarse, le pegamos. Nos volvemos a cubrir y así hasta que el mono de turno caiga redondo. ¡Taaaaaaaan aburrido! Y, entendámonos, que sean monos humanoides, no quiere decir que sean estúpidos; la inteligencia artificial de estos macacos es lastimosa.

Por otro lado, no se puede salvar en cualquier lado y las distancias entre save points -entre niveles- es muuuuuuy larga. Jugar el mismo nivel una y otra vez no es nada simpático, y menos en este título. Los controles fueron diseñados para un gamepad, y jugarlo con el teclado es muy, pero muy feo. Cientos de botonitos para hacer cada una de las cosas. Y a pesar de que me jugué de pe a pa el juego, todavía no entiendo el sistema de inventario.

Me hubiese gustado hacer el chiste fácil y decir: ¡este juego es una monada!, pero no hay caso, es juego de simios.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Monos, todos iguales, en un planeta con dos texturas.
LO QUE SI: Las chichis con taparrabos son sensuales.
LO QUE NO: Que nosotros seamos descendientes de estos bichos.

35%
MUY MALO

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.easportsf1.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16 MB compatible DX8, placa de sonido compatible DX8, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Por LAN e Internet hasta 8 jugadores.

PREMIO X XTREME

F1 2001

TIEMBLA GEOFF CRAMMOND...

Por Fernando Coun

Son las 23:00, me queda exactamente una hora para el cierre de la revista, así que sabrán disculpar si se me traban los dedos y al leer esto encuentran palabras mal escritas, que no corresponden u oraciones sin sentido. No es mi culpa el haber dejado esta tarea para último momento, más teniendo en cuenta que siempre entrego todo con tiempo de sobra, pero desde que me dieron *F1 2001* no pude parar de jugar, perdón... no pude bajarme de mi Ferrari.

Práctica, viernes por la mañana

Estaba en boxes con los ingenieros discutiendo si la configuración predeterminada que ellos me sugerían iba a dar buen resultado, cuando viene Michael para desearme suerte en el GP ya que necesitaba de un triunfo y de la mala suerte (o pericia) de David para terminar segundo en el campeonato.

-Difícil -le digo. A lo que responde: -Dale que vos podés.

Claro, era fácil para él que no tenía ninguna presión... ya nadie le podía quitar su cuarto título.

Al final termino aceptando el consejo de los técnicos y salgo a pista.

-¡Fernandoooo! ¡A comeeeeer! -gritó mi abuela, arruinando toda la atmósfera que se había formado en mi habitación. El rugido de los motores, los hermosos paisajes y autódromos, los autos, el clima... todo quedó en la nada.

De vuelta a la realidad

¿Qué quieren que les diga? Es la primera vez que un juego de Fórmula 1 que no viene de la mano de Geoff Crammond (creador de la serie Grand Prix) me entusiasma tanto. Tal vez al principio me resistí un poco, pero sólo un poco... no es bueno juzgar sin conocer.



EL CIRCUITO DE MALASIA **A bordo de mi Ferrari y justo antes de ir a comer.**

Y aquí estoy escribiendo estas líneas entusiasmado como chico con auto de Fórmula 1 nuevo.

F1 2001 -lleva una numeración distinta respecto de los juegos de EA Sports, ya que se refiere a la temporada de Fórmula 1 en que está basado- derrocha excelencia por donde se lo mire y aunque tiene algunos pequeños problemas o carencias, estoy seguro de que se solucionarán con futuros patches.

En esta tercera entrega, EA Sports utilizó un nuevo engine diseñado exclusivamente para el juego.

El aspecto visual en general es soberbio, como pueden ver en las fotos que acompañan el artículo. Permite resoluciones de hasta 1280x1024 con 32 bits de colores, pero requiere, si se lo juega con el máximo nivel de detalle, de placas aceleradoras de última generación como la GeForce3. El primer problema se presenta al utilizar una configuración gráfica que supere las capacidades de la PC; los gráficos se corrompen y es necesario reiniciar el juego. Además tengan en cuenta que es totalmente incompatible con las placas de video 3dfx Voodoo 1/2/3, 3Dlabs Permedia 3 y S3 Savage 3D/4/2000.

Por si no les alcanza con deleitar su vista, entonces déjenme decirles que en el aspecto auditivo no se queda atrás. Al igual que *Grand Prix 3 2000 Season* (review en XPC 48) posee sonido sorround que permite distinguir la ubicación de los autos con sólo prestar atención al parlante por el cual sale el sonido (siempre y cuando tengamos cuatro satélites). También incluye comandos de voz desde los pits que nos indican quiénes están delante y detrás de nosotros y las diferencias de tiempo, si hay problemas en pista, etc.

Para fanáticos obsesivos

El juego incluye 6 modos, a saber:

• **Driving School:** Práctica en diversos circuitos a bordo de un biplaza (auto especial para pruebas) donde se muestra el radio de giro ideal y los puntos donde frenar y acelerar. Ideal para novatos.



• **Test Day:** Práctica normal en cualquiera de los circuitos, puede ser sólo o junto con cuatro autos manejados por la IA del juego.

• **Quick Race:** Carrera rápida en cualquiera de los circuitos con la cantidad de autos y vueltas que prefieras. La posición de largada puede setearse como la real de la temporada 2001.

• **Grand Prix:** Fin de semana completo. Cuatro sesiones de prueba, clasificación, tanques llenos y carrera. En cualquiera de los circuitos y con la cantidad de autos y vueltas que prefieras.

• **Championship:** Campeonato completo, corriendo en todos los circuitos, pero también con la cantidad de autos y vueltas que prefieras.

• **Multiplayer:** Hasta para 8 personas vía LAN o Internet. Igual a 'Grand Prix', pero sin autos manejados por la IA (esto último es una lástima).

Hay que destacar una falencia bastante importante: No se puede grabar en medio de una carrera. El modo 'Championship' queda automáticamente guardado, se puede cortar en medio de cualquier sesión, salvo la carrera y sólo se puede jugar de a uno por vez.

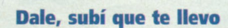
Las configuraciones de dificultad incluyen las ya clásicas 'ayudas de manejo', el nivel de IA de los conductores, la agresión (si la suben hasta 100% les tiran los autos en cualquier parte de la pista, cortan por los pianitos, etc.) y el multiplicador de daño. Para que se den una idea, si habilitan todas las 'ayudas de manejo' bastará con dejar apretado el acelerador y el resto lo hará la PC por nosotros. Ahora si las sacan todas... les va a ser muy difícil controlar al auto, si es que antes no se les para el motor.



A BORDO DEL McLAREN En el Gran Premio de Europa.

Por otro lado tenemos el menú de reglas donde podemos activar las 'flag rules', elegir la cantidad de autos en pista, duración de la carrera, etc.

Si activamos la opción 'flag rules' no nos van a perdonar una, por ejemplo: no podremos sobrepasar el límite de velocidad en la calle de boxes (ni salir con el semáforo en rojo), tampoco largar antes de que se apaguen todas las luces del semáforo, ni dar marcha atrás (o ir a contramano) durante un determinado trecho y deberemos dejar pasar a los autos que nos quieren sacar la vuelta, entre otras cosas. A cada violación corresponde una sanción igual a la aplicada en la realidad, o sea que si nos dicen que debemos hacer un 'stop & go', debemos ir a boxes y esperar los 10 segundos reglamentarios.



Dale, subí que te llevo

No sólo cada auto tiene su propia carrocería, sino que ésta varía en la forma de los alerones dependiendo del circuito y, por si fuera poco, también los tableros son todos distintos.

El manejo del auto es excelente y depende de la escudería que elijamos -no todos tienen 7 marchas, por ejemplo-, aunque... no tiene soporte para Force Feedback (¡marche un patch urgente!). Si bien es recomendable jugarlo con volante, el manejo con teclas está bastante bien logrado.



La sensación de velocidad es única. Realmente pareciera que estamos corriendo a más de 300 kilómetros por hora. Incluso sin darme cuenta empiezo a frenar antes de tiempo porque parece que la curva se me viene encima.

El trabajo en boxes está totalmente animado y puede verse a todos los técnicos trabajando en los recambios de cubiertas, carga de combustible, etc. Se puede modificar en carrera el ángulo de los alerones y la distribución de los frenos. Tengan cuidado de no dañar seriamente el auto -cosa bastante difícil en los niveles de mayor realismo-, ya que éste no siempre puede ser reparado, por lo que al ingresar a boxes, directamente abandonaremos.

A quienes no les guste mucho ensuciarse en los talleres, F1 2001 incluye una configuración por cada circuito y la posibilidad de ajustar el coche con solo deslizar cuatro barras de izquierda a derecha, a saber:

- **Downforce priority (prioridad aerodinámica):** Speed (velocidad) - Grip (agarre)
- **Balance:** Understeer (subviraje) - Oversteer (sobreviraje)
- **Ride (andar):** Soft (suave) - Stiff (rígido)
- **Gearing Bias (relación de marchas):** Acceleration (aceleración) - Speed (velocidad)

Esto nos permite hacer una primera aproximación para luego pasar a hilar más fino dentro de las configuraciones avanzadas que vienen agrupadas en 6 categorías: ´Gearing´ (cambios), ´Mechanical and aero config.´ (configuración mecánica y aerodinámica), ´Tyre pressure and camber´ (presión de neumáticos e inclinación), ´Springs and ride height´ (muelles y altura desde el suelo), Bump damping (amortiguación de bote), ´Rebound damping´ (amortiguación de rebote).

En cuanto al trazado de los circuitos debo decir que también me sorprendió, ya que no se limita solamente a la pista en sí, sino a todo lo que los rodea. Por ejemplo, en Indianápolis podremos recorrer todo el óvalo completo. Se tuvieron en cuenta las imperfecciones de la pista, lo que hace que el auto vibre bastante, aumentando la sensación de realismo.

La generación aleatoria de clima, para variar, es excelente, y aunque las predicciones no son tan específicas como en *GP3* (primer juego en incluir esta característica), no consume tantos recursos durante las copiosas lluvias. Como agregado extra, incluye el pronóstico real de cada prueba a lo largo de la temporada 2001. Un pequeño detalle... ¿cómo hizo la gente de EA Sports para predecir el tiempo en el gran premio de Japón si el juego salió antes de que la F1 corriera en ese circuito?

Conclusión

A pesar de los defectos encontrados, *F1 2001* se perfila como el mejor juego de F1 del año y por lo tanto un clásico, ya que es el primer competidor serio que tiene Geoff Crammond desde 1992, quien se tendrá que esforzar para entregarnos un producto acorde a las exigencias de los corredores profesionales (léase, jugadores empedernidos).

Carrera, domingo por la tarde

Las luces rojas del semáforo empiezan a encenderse una a una, los motores rugen a mi alrededor, el auto se sacude al apretar el acelerador y mi corazón roza los 150 latidos por minuto.

De repente se apagan las luces y acelero, con cuidado, evitando no derrapar y perder el control. Escucho por los audífonos que David tiene problemas con su motor y se quedó en la largada, lo veo un instante de costado y sonrío... X PC

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de Fórmula 1 del año basado en la temporada 2001.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, el manejo y realismo.
LO QUE NO: Problemas con algunas placas 3D, no posee soporte FF y no se puede grabar en medio de la carrera.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gigawatt / Disney Interactive.
INTERNET: www.disney.go.com/DisneyInteractive/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 330MHz, 64 de MB RAM, CD-ROM 4X, 70 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **74%**

ULTIMATE RIDE

NO SUBIR DESPUES DE LA HAMBURGUESA



MAXIMA VELOCIDAD Durante el juego, debemos tener en cuenta factores como la velocidad, no sea cosa que nos quedemos en la mitad del recorrido.

Por César Isola Isart

Los amantes de los parques de diversiones ya hicieron miles de montañas rusas -entre otras construcciones- en el último *SimCoaster* y querían más. Pedían vértigo y acción, pedían ir al grano. Para ellos, *Ultimate Ride* seguramente sea la solución, un juego destinado estrictamente a este tipo de atracciones.

Una de las mayores atracciones de un parque de diversiones es la montaña rusa, por eso es que en este caso la gente de Disney se cansó de tanto simulador con compra y venta de entrada y construcción de calesita y fue directamente al grano. *Ultimate Ride* es un juego que se basa en construir esas alocadas atracciones que por un momento logran parar nuestros corazones para dejarnos pálidos, y no debemos hacer más que eso. Aquí no hay cliente al que mantener feliz ni que tenga siempre la razón, y es que este juego poco de parecido tiene con la serie *Theme Park* de Bullfrog.

Básicamente tiene dos modos de juego: uno en el que completamos escenarios en los cuales debemos terminar una montaña rusa que anda por la mitad, logrando que cruce por un lugar pedido, que haga un loop, que llegue en algún momento a una determinada velocidad, y que a su vez sea visualmente más atractiva. Y la otra en donde hacemos lo que se nos dé la gana; o sea, un modo destinado a nosotros y nuestra libre voluntad. Es como si fuera un skirmish en donde no hay reglas ni objetivos, tan solo el querer hacer la más brutal -y suicida wooohooooo- de todas las montañas rusas existentes sobre la faz de la Tierra, con la única recompensa de poder recorrerla de forma virtual una vez terminada... y sí, algunos estamos locos.



Ambos tipos de juego nos dan a elegir en un principio sobre qué estilo de atracción queremos trabajar. Pueden ser de madera -sin dudas la que más onda tiene-, de metal y también tenemos la que nos cuelga de un único riel; ¡definitivamente esta última es la más divertida! Por suerte, los decorados son tan locos que no nos hacen notar la ausencia de una con agua. Y es que ambientación no le falta, tenemos desde dragones hasta samurais y astronautas; desde montañas con lava hasta el espacio infinito.

Por otro lado, el apartado gráfico es muy bueno, no es fantástico, pero cumple con las expectativas, aunque como contra tiene que necesita demasiado equipo para fabricar apenas un recorrido loco a bordo de un cochecito sobre rieles... Porque si lo viéramos feo o se moviera mal, ni sentido tendría el jugarlo.

La física es un tema aparte, está bien lograda, aunque tampoco es digna de elogios. La música es buena, pero a la larga se vuelve muy repetitiva. Y siguiendo con el sonido, los efectos cumplen con creces y dan la ambientación perfecta a nuestros recorridos (sobre todo cuando apagamos la música). La interface es realmente muy simple y es muy fácil de aprender a jugar. Además ayuda que sea tan intuitiva y el hecho de que la dificultad sea la justa.

En definitiva, el juego es entretenido pero no pidamos más, pues a pesar de todo no llega a darnos jamás la sensación de estar sobre una montaña rusa de verdad. Pero es ideal para cuando la lluvia nos arruina la salida al parque verdadero.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Resolver puzzles haciendo montañas rusas.
LO QUE SI: Los gráficos están bien cuidados al igual que los efectos de sonido. Es muy fácil de jugar. ¡El modo libre en el que podemos hacer cualquier cosa!
LO QUE NO: La música es monótona. No transmite en ningún momento la sensación de realismo que todos quisiéramos.

74%
MUY BUENO

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Por LAN, Internet o en la misma PC.



NHL 2002

¡EL HIELO SE TRANSFORMÓ EN FUEGO!

Por Diego Vitorero

Sorpresivamente, y cuando pocos se lo esperaban, *NHL 2002* apareció soberbio como un torbellino, rompiendo con todos los esquemas y entregándonos un producto brillante por donde se lo mire.

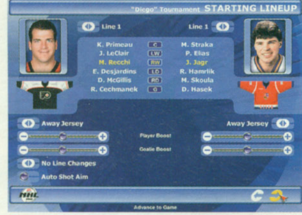
***NHL 2002* es, básicamente, *NHL 2001*, pero con mejoras y agregados que, sin lugar a dudas, lo hacen todo un clásico.**

Les tengo que confesar algo. Por lo visto a principio de año con *Triple Play 2002* y luego con *Madden 2002*, pensé que éste era otro año más para EA Sports y su ´largamos el mismo juego que el año pasado, pero con mejores gráficos´. Así que no deposité muchas esperanzas en el nuevo NHL. Por suerte, y a juzgar por los resultados, me equivoqué y tengo que reconocer que este juego es muy superior al visto el año pasado.

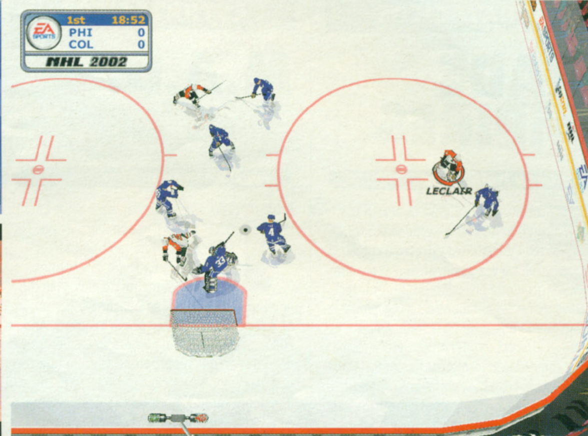
Después de instalarlo por primera vez me dispuse a jugar un partido, en realidad a empezar una temporada. Eligiendo a los Philadelphia Flyers, mi equipo favorito, comencé el partido sin esperar que me pasara nada realmente emocionante. La presentación muy linda, con mucho ambiente, lucecitas de colores y relatos por todos lados; esto ya lo vi antes, dije. Empezó el partido. Mi primera impresión fue que la IA había sido retocada, ya que encontraba mejor armados a mi equipo como al contrario, y me resultaba difícil, en ocasiones, hacer pases precisos porque los oponentes controlaban muy bien los espacios libres y huecos, interceptando el puck. El mío también lo hacía muy bien.

Seguí jugando. Tenía asignado el trigger izquierdo de mi pad para pegar los golpes fuertes, y no veía la hora de usarlo. No había pasado un minuto de juego, el marcador en cero, contraataque de Buffalo por la derecha.

Quien llevaba el disco había logrado pasar a uno de mis jugadores y se preparaba para tirar al arco. Tenía que hacer algo, y rápido. Cambié de jugador, le apunté derecho al cuerpo, y hundí mi dedo en el botón ´Big Hit´ del pad. De repente, hubo algo que me confundió por unos segundos. La pantalla se puso roja, y una escena en cámara lenta me mostró desde tres ángulos diferentes el golpazo que se comió el pobre pibe de Buffalo, que yacía en el suelo preguntándose si alguien había anotando la patente. ¡Por Dios, cómo voló ese tipo! Sin molestar para nada esa escena intermedia, el juego







siguió adelante.

Un poco más tarde, quedé mano a mano frente al arquero. En este caso, la pantalla se tornó de un azul translúcido, la vista se situó desde atrás del arco contrario, y comenzó la cámara lenta mientras se escuchaban los latidos de mi corazón, a la vez que la vista subía un poco para adecuar mi visión y poder disparar sin problemas. Anoté pasando el puck por el quinto hoyo, uno de mis tantos preferidos *[N. del Ed.: tengo que aprender más sobre juegos de deportes, nunca había oído de un quinto hoyo]*.

Seguí repartiendo golpes a diestra y siniestra, haciendo buenos pases, excelentes jugadas, mi arquero estaba hecho una muralla; el equipo funcionaba como un reloj suizo.

Vi que en la esquina superior derecha de mi pantalla había algo que decía *Emotion Meter*, el cual tenía unas barras progresivas, y que se llenaban cuando la fanaticada de mi equipo gritaba desaforada por mis buenas jugadas. Se trataba de un simple agregado que hace que nuestro equipo juegue mejor, se agrande, cuando la hinchada nos aclama. ¡Además, ayuda mucho a la ambientación! Cabe aclarar que los replays que nombré pueden habilitarse o no, o simplemente pueden poner la frecuencia con la que quieren que se muestren, a la vez que pueden configurar la incidencia en el juego que tendrá el *Emotion Meter*.

El juego tiene unos objetivos que nos darán puntos cuando los cumplamos. Ganaremos créditos cuando interceptemos, cuando hagamos cinco *face offs*, al hacer una serie de tantos en un tiempo, por ejemplo. Ahora se preguntarán para qué nos sirven estos créditos. Bien, a los puntos que ganemos podremos cambiarlos por *trading cards*, un sistema visto en juegos de consolas de la misma compañía.

Compraremos *boosters* con figuras de jugadores, festejos para los jugadores, cheats o nuevos atributos como tiros súper rápidos. Y así hasta completar el álbum.

Continué jugando casi perplejo por lo visto hasta el momento. Tuve un par de peleas en el hielo, miré las opciones de configuración del juego (muy completas), y días después terminé de jugar la temporada que había comenzado. En seguida estuve jugando por Internet (con un excelente ping, el poco que había en ese momento no molestaba para nada), me babeé mirando y retocando la parte estratégica como también las opciones para crear equipos y jugadores. Let´s Rock, Baby! Era lo único en lo que pensaba cada vez que lanzaba el juego.

Hablemos un poco del apartado técnico. Sonido impecable, relatos precisos y a veces graciosos, las tribunas que aportan lo suyo, el sonido de los palos y cuerpos al golpear entre sí. Una maravilla.

Si los gráficos de *NHL 2001* les parecieron excelentes, vayan preparando pañales al por mayor. Yo lo probé en un Thunderbird 1GHz con 256 MB de RAM y una GeForce2 MX, con todos los detalles al mango, en 1024x768, y me anduvo a las mil maravillas (aunque en 1280x1024 empezó a flaquear un poquito). Las animaciones después de anotar un tanto, el detalle de jugadores y estadios, el hielo que se levanta del piso, todo derrocha calidad.

¿Críticas? La verdad que nada que lo desvirtúe, excepto por la paupérrima introducción del juego. Fuera de esto, nada. Resumiendo, es muy simple: si tenés *NHL 2001*, el *2002* es una compra segura, y si no lo tenés, todavía más.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una obra maestra del deporte mundial que los dejará congelados.
LO QUE SI: Los nuevos agregados. Gráficos. Sonido y ambientación. El juego por Internet. Que los EA Sports se pusieron media pila.
LO QUE NO: El video introductorio está -10.

90%
CLASICO

TRADE EMPIRES

Por César Isola Isart

Este título que Eidos nos acerca fue uno de los más esperados por los seguidores de la estrategia comercial, tal vez por la escasez o porque prometía diversión sin intentar ser la octava maravilla del mundo. La compañía cumplió con lo que prometía. *Trade Empires* es un gran juego que se basa en comerciar, comerciar y comerciar. Hacemos rutas, contratamos mercaderes, construimos edificios, conseguimos materia prima, elaboramos productos, etc. Básico, y por eso mismo muy entretenido y adictivo. La interface es intuitiva, tiene muchos escenarios, distintas ubicaciones geográficas en épocas diferentes (lo que implica un cambio de cultura). La dificultad es perfecta dado que varía desde lo muy simple hasta lo bastante más complicado -no digamos difícil pues sería exagerar-, los gráficos son adecuados y los efectos de sonido acompañan de forma equivalente. Por otro lado, tenemos el tutorial más caótico de toda la historia, que nos pide que hagamos cosas para recién diez minutos después explicarlas (y exigirnos que las volvamos a hacer). La música más horrenda que se haya escuchado, por suerte ausente en el desarrollo del juego. Y la falta de un modo libre para hacer nuestro pequeño imperio año tras año sin que nadie nos diga que hemos cumplido con lo requerido, algo en lo que últimamente muchos juegos de este género están fallando. Si tenemos que hacer comparaciones, *Trade Empires* es un *Industry Giant* camuflado en otras épocas. Recomendable para aquel que le guste el dinero y que no aspire a competir contra otro humano, pues no tiene multiplayer.



FICHA TECNICA — **PROMEDIO 73%**

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Frogcity / Eidos Int.
INTERNET: www.frogcity.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

M.A.D.

Por Hernán Fernández

Tal vez recuerden hace unos años un juego llamado *Nuclear War*, en el que volaban bombas nucleares en todas direcciones... tremendamente adictivo. Me dio la misma sensación al comenzar a jugar a *M.A.D.: Global Thermonuclear Warfare*. Año 2040, las naciones del planeta se encuentran divididas en dos superpotencias, cada una con una avanzada tecnología nuclear... y lo inevitable sucede. El mundo se nos presenta como una esfera tridimensional al que podemos girar con el mouse para ubicarnos donde más nos convenga. El terreno está dividido en 16 sectores compartidos entre las dos potencias, y cada uno de ellos nos provee de dinero y Uranio. Al estallar el conflicto rápidamente tenemos que construir estaciones espaciales donde ubicar laboratorios y armas antimisiles. Una vez los laboratorios estén funcionando, habrá que investigar nuevas armas, módulos espaciales, formas de conseguir más dinero, etc. Todo el tiempo estaremos corriendo frenéticamente lanzando misiles, defendiéndonos, construyendo estaciones, silos, decidiendo en qué invertirán el tiempo los laboratorios... una sabrosa locura muy recomendable para los que buscan adrenalina a full sin un segundo de descanso, pero no para los que gustan de mucha profundidad estratégica. Eso sí, el single player resulta un poco fácil, así que su fuerte está en enfrentar cara a cara a un enemigo humano. Ahí es en donde se ve realmente su valor. Muy recomendable, y a sólo $15 en *www.smallrockets.com*, la misma compañía inglesa que ya nos deleitó con *Star Monkey*.



FICHA TECNICA — **PROMEDIO 78%**

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Small Rockets / Real Net.
INTERNET: http://realguide.real.com/games/
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, Módem, Serial.

CLUSTER-BALL

Por Hernán Fernández

Ya todos saben que el uso de Internet se expande masivamente y los ciberdeportes se están tomando en serio. Muchas compañías pelean por desarrollar lo próximo que vamos a jugar online. *Clusterball* es un juego de Daydream Software que se autodenomina ´deporte online global´ y como otros solamente posee soporte multiplayer. Incluye un modo de entrenamiento en cualquiera de los mapas con bots... pero el punto fuerte es la competición con otras personas. Se puede jugar tranquilamente en LAN, pero si estamos solos podemos inscribirnos en el sitio oficial y comenzar a desafiar a gente de cualquier lugar del mundo, ya que Daydream garantiza que con su nuevo sistema vamos a poder jugar con hasta un ping de 600 o 700 (los milisegundos de retardo) sin notar la más mínima demora en la conexión.

Las reglas del juego son simples: tenemos que recorrer el mapa recogiendo bolas de colores que hay dispersas y cruzar con ellas por un aro que se encuentra en medio del mapa para sumar puntos. La cosa se complica si a eso le sumamos 9 armas con los más variados efectos, desde una simple ametralladora hasta un misil que le roba las bolas al enemigo y nos las trae a nosotros. Tiene muy bajos requerimientos, funcionando realmente bien casi en cualquier máquina, y con unos gráficos y sonido bastante respetables.

Aunque en un principio sea muy difícil de dominar, una vez que se logra controlar la nave y se juega contra otra gente la adicción es casi segura. ¡No es recomendable para gente con poco tiempo libre!



FICHA TECNICA — **PROMEDIO 80%**

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Daydream Software
INTERNET: www.clusterball.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores en LAN o internet.

DRAGONRIDERS
CHRONICLES OF PERN

■ Por Maximiliano Ferzzola

Dragonriders: Chronicles of Pern es nada menos que la adaptación al mundo digital de las geniales novelas fantásticas de Anne McCaffrey. Y en su afán por ser lo más fiel posible a las letras de Anne, *Dragonriders* le yerra en tantas cosas que apenas si puede considerarse un juego más que una novela virtual. El mundo de Pern está situado en un distante futuro, cuando el hombre busca en las estrellas otros mundos que colonizar. Uno de esos mundos es Pern. Para que a los colonos les sea más sencillo llevar a cabo sus tareas, con unos lagartos del lugar y manipulando el ADN, crean los Dragones. Pero el tiempo pasa y los conocimientos tecnológicos se pierden -debido a la constante guerra contra La Amenaza- y el mundo de Pern involuciona. Ahora, sin laboratorios, los Dragones son criados por medio de huevos y se han convertido en lo más importante en la vida de los habitantes de Pern. La historia de este juego nos pone en la piel de D'Kor, quien deberá encontrar una reemplazante adecuada para que monte un Dragón que podría salvar al mundo de La Amenaza. Y eso es sólo el comienzo... el problema es que el juego no se decide en ningún momento a cuál género pertenece. Por un lado, somos el maldito recadero de todo el mundo, llevando un paquete acá y otro allá. Por el otro, un RPG mediocre con un control desastroso y un sistema de luchas mal concebido que nos obliga a morir demasiadas veces. Las voces dan pena y los gráficos, sin ser de lo peor, tienen costuras por todos lados. Solo para fans de las novelas de Anne McCaffrey.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

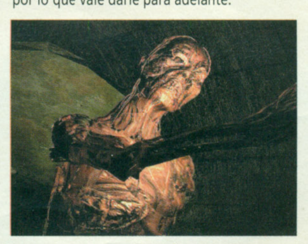
PROMEDIO
54%

REVIEWS
AVENTURAS/RPG

NECRO-NOMICON

■ Por Nyarlatothep Ferzzola

Luego de sus dos *Drácula*, Wanadoo e Index+ siguieron con la onda del terror con este *Necronomicon: El Alba de las Tinieblas*, sumergiéndose nada menos que en la mente de Lovecraft y sus *Mitos de Cthulhu*. Y, aparentemente, como todos aquellos que se atreven a encarar la raíz propia del miedo, se volvieron locos. Si creían que podían meterse con el maestro Howard de esta manera y salir impunes, se equivocaron feo. Similar en muchas cosas a los anteriores juegos ´a la *Myst*´ de esta empresa, la acción es lenta, los gráficos buenos pero mal animados y los estáticos escenarios -no muy bien renderizados en esta entrega- muchas veces desquician por lo... muertos. Los personajes, cuando terminan de hablar con nosotros, se quedan tiesos, como parte del escenario, sin mover siquiera un músculo. En esta ocasión, los puzzles son medio sosos y, para colmo, mal diseñados. Hay que reconocer que el ambiente está bien logrado y los sonidos nos llenan de un pavor contenido, bien característico de los Mitos. Por otra parte, se nota que estos muchachos se han documentado perfectamente para llevar a los esbirros del Caos Reptante al mundillo de los videojuegos. Pero eso no alcanza, desgraciadamente, para enmendar todos los errores. Las escenas de animación parecen dirigidas por un director de cine ciego y muchas veces el juego se traba sin anuncio previo. Uffff... Para los doctos en los Mitos, la historia gira en torno a *El Alquimista*, pero más no nos sacan ya que, si aguantamos el juego, la historia es lo único por lo que vale darle para adelante.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wanadoo
INTERNET: www.wanadoo.com.fr
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
50%

REVIEWS
AVENTURAS/RPG

SURVIVAL

■ Por Hernán Fernández

Un día la mente creadora de este juego estaba jugando *The Sims*. Tras una semana encerrado algún amigo decidió sacarlo a pasear y lo llevó al cine. La película: *Náufrago*... su cerebrito, tal cual el Dr. Picor, imaginó qué pasaría si dejara a sus personitas digitales abandonadas en una isla desierta... No creo que haya sucedido así, pero tampoco debo estar tan equivocado. El objetivo principal de *Survival: The Ultimate Challenge* es sobrevivir hasta ser rescatados. Como los sims, cada personaje posee unas barras que nos indica sus necesidades: sed, hambre, cansancio, salud y esperanza. Si alguna de éstas baja demasiado produce efectos negativos; por ejemplo, una caída en la esperanza conlleva a que un personaje no cumpla con sus obligaciones. Para que dichas barras no bajen es necesario cumplir tareas que mejoren su forma de vivir, Por ejemplo, construir un refugio les permite descansar más cómodamente y en consecuencia tener un mejor estado de ánimo. Estas personas tienen que sobrevivir con las cosas que encuentren desperdigadas por la isla, como rocas, con las que pueden hacer cuchillos y lanzas o plantas que les permitirán hacer sogas, baldes o techos. Aparte de sobrevivir, hay que aumentar las posibilidades de ser rescatado. Para ello pueden construir un bote o crear una enorme hoguera para ser vistos a la distancia. Una propuesta interesante, que puede ser entretenida si obviamos algunos inconvenientes como que los personajes no poseen la mínima IA y tengamos que indicarles hasta la cosa más básica.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activision.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO
68%

REVIEWS

SIMULADORES

XTREME AIR RACING

Por Pablo Benveniste

Todos los años en Reno, Nevada, se juntan unos cuantos aviones clásicos a pistón, especialmente de la Segunda Guerra Mundial, a competir por la supremacía aérea. Entonces no llevan ningún tipo de armamento, todo lo que vale es modificar los motores, fuselajes y alas, puesto que el fin no es derribar sino ser el más rápido. *Xtreme Air Racing* presenta esta propuesta por primera vez en un simulador que, por cierto, cumple al ponernos en la cabina de decenas de aviones diferentes. En general, estos suelen ser casi irreconocibles versiones de Mustang, Corsair y Sea Fury. Además, como el desértico Reno no hubiera sido suficiente, *Xtreme Air Racing* dispone de una interesante variedad de circuitos en otros cinco escenarios ficticios. Las opciones son las esperadas: carrera única, campeonato, vuelos libres y juego multiplayer (por LAN o Internet hasta entre ocho pilotos). Una última alternativa algo fuera de contexto es la de combatir en un duelo a bordo de alguno de estos bólidos del aire. Las interfaces son sencillas, incluso aquellas en las que podemos configurar el avión elegido. Al momento de volar, tanto en lo que hace al escenario como a las aeronaves, las texturas son agradables pero la carencia de polígonos es evidente. Las cabinas, sin embargo, me llamaron la atención gracias al movimiento de las palancas de mando y potencia. *Xtreme Air Racing* es un simulador simple, accesible y, al menos a principio, hasta divertido. Aún así, no creo que un poco de Nitro sustituya a unos buenos proyectiles.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Victory Interactive
INTERNET: www.xtremeairracing.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO **60%**

REVIEWS

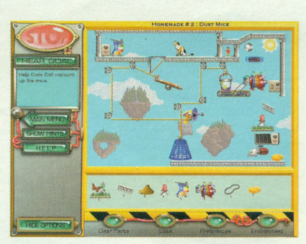
PUZZLES/INGENIO

EVEN MORE CONTRAPTIONS

Por Durgan A. Nallar

The Incredible Machine: Even More Contraptions es un nuevo conjunto de puzzles creado por los artistas de Sierra y algunos de los mejores fanáticos de este espectacular juego de ingenio. Para quienes no lo conocen, se trata de posicionar diversas piezas en un escenario con el fin de obtener una reacción en cadena que produzca determinados resultados, por ejemplo encestar una pelota, disparar una cañita voladora o alimentar una manada de cocodrilos hambrientos con ratones. Esta máquina increíble dispone de más de un centenar de piezas distintas, ventiladores, espejos, velas, mandriles que pedalean como locos por una banana o interruptores, motores, poleas, sogas y tuberías, hay de todo y para todas las necesidades; necesidades que a veces no son del todo evidentes. A veces tendremos que cortar el piolín de un globo con una tijera y sólo tendremos en la mano un cartucho de dinamita.

Even More Contraptions contiene 250 nuevas ´máquinas´ para armar, y nuevamente, como en su antecesor -que no requiere para funcionar- empezaremos con puzzles muy simples para llegar a los más complejos y aparentemente imposibles, a través de varios niveles entre novato y experto. Viene con un editor con el que crear nuestros propios ingenios y compartirlos vía Internet con la comunidad de fanas, y es sin ninguna duda, con sus gráficos 2D simples y coloridos, uno de los mejores juegos de ingenio que hay por ahí. Muy recomendado para quienes no lo conocen y quieren probar algo diferente.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Attractions
INTERNET: www.sierra.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, Módem, Serial.

PROMEDIO **80%**

REVIEWS

DEPORTES

FA PREMIER LEAGUE

Por Diego Eduardo Vitorero

Mientras esperemos la salida de la nueva versión del mejor manager de todos, *Championship Manager 2001/2002*, EA Sports se despacha con el suyo. En el juego podemos elegir alguna de las siete ligas más importante del viejo continente, como la de España, Inglaterra, Alemania o Italia, con sus respectivas divisiones inferiores. Todos los clubes, equipos, jugadores, estadios son tal cual los de la realidad.

FAPLM 2002 continúa su tradición de un eficiente sistema para recibir y contestar correo electrónico, el cual será de suma importancia a la hora de hacer las transacciones que creamos necesarias.

Gráficamente hablando, el juego se ha mejorado bastante. Esto se nota en la nueva interface, y también en los partidos que podemos ver. Un pequeño problema que tenía la pasada versión era que había ciertas fallas en la inteligencia artificial de los jugadores. Esto se solucionó notablemente, aunque de vez en cuando se manden alguna macana, más allá de las individualidades de cada jugador.

Quienes hayan jugando al *2000*, que salió a fines de 1999, éste de seguro les vendrá muy bien, ya que trae algunas mejoras con respecto al anterior. Tengan en cuenta que *FA Premier League Manager 2002* está más orientado al mercado europeo que al nuestro, de ahí que falten muchas ligas y equipos.

El juego de Eidos tendría que estar a la venta a la salida de esta XPC, así que sabiendo la trayectoria de la saga *CM*, bien pueden esperar un mes más para ver por cuál se deciden.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet.

PROMEDIO **79%**

JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Westwood Studios

C&C RED ALERT 2
YURI´S REVENGE

Por Santiago Videla

A casi un año de la aparición del ya famoso *Command & Conquer: Red Alert 2* y a pesar que se hizo esperar más de lo debido, finalmente *Yuri's Revenge* acaba de asomar la cabeza por nuestras tierras y, sin aspirar a convertirse en un clásico, es tal vez lo que muchos fanáticos del gran éxito de Westwood estaban esperando.

Yuri's Revenge nos lleva a un nuevo conflicto en el que esa especie de pelado mentalista soviético, o sea Yuri, decide revelarse contra todos. Haciendo uso de su tecnología de control mental, se propone la noble meta de conquistar al mundo tal y como hacen Pinky y Cerebro todas las noches.

Concéntrate, tú puedes... concéntrate

En comparación con muchas otras expansiones para juegos de este tipo, podría decir que *Yuri's Revenge* terminó siendo bastante mejor de lo que esperábamos, ya que además de las clásicas unidades, escenarios y campañas nuevas que agrega para los dos bandos ya existentes, también incorpora una facción inédita (obviamente correspondiente al pelado rebelde) con toda una flamante



tecnología para sus unidades y estructuras.

Cada una de las campañas para un solo jugador está compuesta por siete misiones que casi desde el vamos son bastante moviditas, por lo que no hace falta aclarar que este agregado está más bien pensado para los que están más cancheros en *Red Alert 2*.

Posiblemente el punto más flojo de *Yuri's Revenge* sea que en el modo single player no existe una campaña diseñada para que podamos jugarla con Yuri y la única forma que tenemos de usar sus fuerzas es jugando en los modos multiplayer o skirmish... a menos que capturemos sus estructuras durante el juego, cosa que no es nada fácil.

Por ese motivo, quienes podrán apreciar el verdadero valor de esta expansión son los fanáticos que acostumbren jugarlo por Internet o en red.

La tecnología que utilizan las fuerzas de Yuri es muy interesante ya que, al igual que su líder, la mayor parte del arsenal está basado en el control mental, cosa que en manos de jugadores expertos puede llegar a causar estragos en las filas enemigas.



Además de unas cuantas mejoras en la parte operativa, este juego nos permite combinar ciertas unidades de diferentes bandos y lograr nuevas y devastadoras armas, como es el caso del pequeño transporte terrestre de los aliados.

Como recordarán, el arma principal de este vehículo podía modificarse de acuerdo al soldado que estuviera en su interior... bueno, el asunto es que ahora, si hacemos que ciertas unidades de los otros bandos se suban en ellos (como por ejemplo los Tesla Troopers soviéticos) conseguiremos nuevas armas, en este caso un poderoso ataque eléctrico capaz de reducir a escombros una base con relativa facilidad.

Otra de las novedades importantes son la buena cantidad de escenarios que tenemos para jugar en multiplayer, algo que a los fanáticos de esta serie les va a venir como anillo al dedo.

Por el lado de los gráficos, bueno, a pesar de que la calidad sigue siendo muy buena y los diseños de las nuevas

unidades son excelentes, tengo que reconocer que a este engine ya se le está notando la edad.

Entre las misiones también tenemos videos en los que vemos cómo va progresando la historia de la mano de los conocidos actores que protagonizaron la versión original. Veremos el regreso de la simpática y pulposa Tanya así como también del dogor que Westwood recicla permanentemente y Yuri, por supuesto.







A ROBAR A LOS CAMINOS

Pese a los presupuestos millonarios que los amigos de Westwood manejan, nuestro ojo clínico descubrió que para las secuencias intermedias de este juego la producción una



La primera vez que hicieron esta truchada fue en Emperor, en donde nuestro conocido amigo usaba el Comtech como receptor.

vez más decidió recortar gastos y, en lugar de usar material y diseños propios, han vuelto a recurrir a los aparatitos que se usan para escuchar las voces de los muñequitos del *Episodio I* de Star Wars, comúnmente conocido como ComTech.

¡Sí señores, la primera vez fue en *Emperor*, cuando nuestro querido amigo el dogor reciclado nos quiso hacer creer que lo que tenía en la mano era una radio, y ahora una vez más vuelven a usarlo aquí...! Realmente lamentable. Un poco de seriedad, che.



En Yuri Revenge, la versión "extra large" de Einstein lo usó como control remoto.



Y antes que todos estos giles se avivaran, nosotros lo usamos para hacer Nuke TV... Aquí vemos al infalible Comtech en las manos del colega Fer Brischetto en su glorioso "papel" del hombre afiche... algo digno del lado bizarro.



A pesar de que los gráficos no tienen nada que hacer al lado de juegos de la talla de *Emperor: Battle for Dune*, *Yuri's Revenge* es una muy buena expansión, repleta de acción y cosas muy interesantes que a los seguidores del título original les va a encantar.

LO QUE SI: Las fuerzas de Yuri, las nuevas unidades.
LO QUE NO: No se puede jugar con las fuerzas de Yuri en el modo single player. Los gráficos se están quedando anticuados.

79%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Luego de la sorpresita del mes pasado, volvemos a un ritmo más tradicional, pero no por eso menos bizarro. Este mes contamos con la presencia del último lanzamiento de una de esas compañías que se ha sabido ganar su credencial VIP para esta sección.
¡Recibamos con un gran aplauso a los muchachos de Simon & Schuster y el cuarto episodio de lo que, tal vez, sea una de las series más bizarras de la historia! Con ustedes...

DEER AVENGER 4

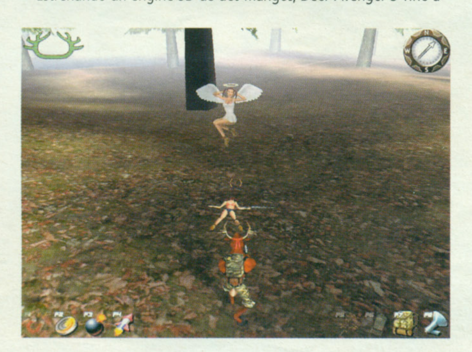
Garcade
Por Santiago Videla

Una regla de oro en cuanto a juegos bizarros es que hacer más de una continuación de un título que no llega a sacar un promedio del 20 % es prácticamente un suicidio, e incluso cualquiera con por lo menos dos dedos de frente lo vería como algo lógico.
Pero como dice el viejo y conocido dicho... las reglas están hechas para romperse y aquí es donde los amigos de Simon & Schuster intervienen para traernos un ejemplo muy práctico de cómo ellos acaban de romperla por segunda vez *[N. del Ed.: Y no hablemos mejor de* Real War*, analizado en esta misma edición]*.

Tratando de percharse del fenómeno que hace ya bastante tiempo produjeron varias supuestas simulaciones de caza como la súper pedorra serie *Deer Hunter*, nuestros amigos de S&S crearon la no menos nefasta serie *Deer Avenger*, apuntando a los amantes de la parodia, cosa que desde un principio fue bastante mediocre.

Tiempo atrás ya fue toda una sorpresa ver que a pesar de lo horripilante que resultó *Deer Avenger*, aparecía una continuación no menos fea; pero la gran sorpresa fue ver que sus creadores pretendían insistir con lo mismo y así es como un tercer episodio salió a la venta.

Estrenando un engine 3D de dos mangos, *Deer Avenger 3* vino a parar de cabeza a esta sección y realmente en ese momento creí que por fin iba a librarme de esta insoportable saga, pero no. Para mi desgracia existe una cuarta parte y esto era precisamente lo que me estaba esperando sobre mi escritorio, de manera que creo que ya estoy curado de espanto y no me extrañaría que en un futuro no muy lejano aparezcan más títulos de esta serie, cosa que espero no suceda.





Por si no se lo imaginaban, en *Deer Avenger 4* sus creadores han tenido la brillante idea de... repetir la misma fórmula pestilente que vienen usando desde el primer *Deer Avenger*, o sea cazar humanos en medio de escenarios no muy amplios y mediocres, acompañados por chistes de poca monta que no hacen reír ni a punta de escopeta.

Pero guarda, esta vez y como para variar un poco, a medida que vamos cazando gente ganamos puntos de experiencia que nos permitirán mejorar las habilidades de nuestro personaje... Síiiiiiii, como en un RPG... ¡brillante!

Salvo por algunas lógicas mejoras en el engine, los modelos y algunas texturas, el resto del juego sigue la tradicional línea de la serie, o sea que apesta.

Como dije al principio... las reglas están hechas para romperse, pero si les llegan a encajar este juego les recomiendo que mejor rompan el CD.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Simon & Schuster
INTERNET: Olvídenlo
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni en pedo

18%

ATHLON XP

MUCHO MÁS QUE MHZ

■ Por Martín A. Espelosin

Por fin AMD se decide a introducir en el mercado su nueva generación de microprocesadores conocidos como XP. Cabe aclarar su nombre tiene nada que ver con el nuevo sistema operativo de Mr. Gates, sino con una estrategia de venta. XP se refiere a eXtreme Performance, con la cual piensan ganarle la batalla a Intel.

Desde ya hace un tiempo que Intel se adelantó en la carrera por quien posee el microprocesador con mayor velocidad de clock, es decir mayor cantidad de megahertz. Pero esa carrera, ¿llevaba a obtener un mayor rendimiento? Es sabido que no, debido a que los CPU no estaban del todo optimizados y poseían serios problemas, fundamentalmente en los registros internos, que provocaban serios cuelgues del sistema y hacían perder la sincronización entre el clock interno del núcleo y la transferencia de datos. Con este lanzamiento, AMD han conseguido un producto más pulido y con mayor eficacia en función del rendimiento; es así como ha nacido el *Athlon XP* (¡aplausos!).

XP 1500+ y XP 1800+

Esta nueva serie de microprocesadores se basa en la tecnología utilizada en los recientes Athlon MP y Athlon 4 para computadoras móviles, llevando el rendimiento más allá de los megahertz. Sus dos nuevas estrellas son el ´XP 1500+´, basado en un clock de 1.33GHz y el ´XP1800+´ basado en un clock de 1.53GHz. ¿Cosa e´ Mandinga, se llama 1500 y la velocidad es de 1.33GHz? Bueno, la respuesta a la confusión que esto genera se debe a la nomenclatura utilizada por AMD para su nueva línea de procesadores. Dicha compañía está tratando de diferenciar a las procesadores no por su velocidad de clock sino por la cantidad de trabajo que la CPU puede realizar, de esta manera tiene en cuenta los ciclos de reloj y el número de ciclos involucrados en una unidad de tiempo. Es decir que si un procesador puede realizar el mismo trabajo en el mismo tiempo que un Intel de mayor cantidad de gigahertz sería un error clasificarlos por velocidad de clock. Quedó claro, ¿no?

Ya era hora que se dieran cuenta que no todo en la vida es velocidad literal, sino que la velocidad implica unos cuantos conceptos más que un simple número de clock.

Características Técnicas

La obtención de un aumento en la performance se debe principalmente al uso de una técnica conocida como ´QuantiSpeed Architecture´ basada un una serie de cambios internos en la estructura del procesador y sus registros. Esta misma técnica encuentra una relación de compromiso entre los datos a ser movidos internamente y la velocidad de clock, utilizando *pre-fetching*, a grosso modo una manera de evitar procesar los mismos datos dos o más veces, recordando las instrucciones previamente utilizadas, instrucciones SSE2 (pero no las nuevas del P4). Y como si esto fuera poco, los ingenieros de la empresa lograron optimizar el consumo de potencia que hacía temblar al más potente cooler. ´Estos micros no calientan tanto´, es una frase que hace rato estoy esperando escuchar de parte de un feliz poseedor de uno de estos bichitos (¡aleluya!).

Estos procesadores permiten la utilización de diodos térmicos, los cuales, si se supera una determinada temperatura, obligan al CPU a apagarse; un avance en ingeniería que los muchachines de AMD no podían dejar de utilizar. Pero es necesario también que el motherboard lo soporte, cosa que ya todos los fabricantes piensan incorporar. Otro punto importante es que los mothers deben soportar un multiplicador de 11.5 para poder incluir el XP 1800+, cosa que cualquier mother con Socket A pueda utilizar el nuevo XP. Algo simple que con una actualización del BIOS se logra sin problemas.

3D Gaming

En juegos 3D la performance se ve muy beneficiada con este tipo de arquitectura, ya que al realizar las comparaciones utilizando los benchmarks más conocidos y realizando una comparación entre el XP 1800 y un P4 de 1.8GHz, da como amplio ganador al chip de AMD con un rendimiento superior al 16%. Pero al utilizar benchmarks donde se evalúan las capacidades de DirectX 7 (WinBench 2000) los resultados

están empatados, ya que dependen pura y exclusivamente de la placa 3D, que es la que realiza todo el trabajo. En cambio cuando se pretende evaluar las capacidades de uno u otro sobre benchmarks que utilicen como referencia a DirectX 8 (3DMark 2001), las diferencias se notan en un 17% a favor del Athlon XP, debido a que se beneficia de las características especiales de la programación del controlador.

Conclusiones

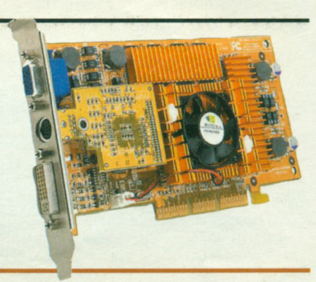
De más está decir que este nuevo procesador y el cambio de estrategia de AMD ha sido muy acertado, brindando al usuario un nuevo horizonte en materia de performance. AMD recomienda la utilización del nuevo Windows XP para poder alcanzar el máximo de rendimiento. Creo que Intel no entrará en el juego de AMD con respecto al cambio de denominación en cuanto a los procesadores, debido a que se beneficia de la actual, en donde ya han alcanzado la barrera de los 2 GHz.

Pero algo debe quedar bien en claro: la moda de llamar ´XP´ a todo ya se está haciendo una costumbre en cuanto nuevo dispositivo que tenga que ver con la computación, así que recuerden que los precursores de esa sigla fuimos nosotros y no lo olviden: (XPC). ¡Juaz!

LAS TITANIUM YA ESTAN EN LA ARGENTINA

Teppro nos envió un boletín de prensa anunciando la disponibilidad, desde el viernes 19 de octubre, de su nueva línea de placas aceleradoras basadas en el chip GeForce2 Titanium, que comentamos en esta misma edición. Teppro es la primera compañía que trae estas nuevas placas a nuestro país. En este caso se trata de la Impact 4 Titanium (GF2 Ti), y con la particularidad de que utiliza memorias de 4 ns y corre a una velocidad de 446MHz, en contraste con las demás GeForce2 Titanium, que lo hacen a 400MHz.

Asimismo, Teppro anunció que comenzará a comercializar dos modelos más basados en el Titanium: la Impact 5 T200 y la Impact 5 T500 durante este mes de noviembre.



DETONATOR XP

DRIVERS EN PROBLEMAS

Por Mariano Firpo

La introducción de los drivers de NVIDIA, los Detonator XP, ha causado un gran revuelo en los usuarios de las diversas líneas GeForce. Algunos han obtenido grandes ventajas en cuanto al rendimiento, mientras que otros sin embargo han sufrido severos problemas de estabilidad, de bajo rendimiento, un notorio deterioro en la calidad de imagen y otros inconvenientes.

Al parecer los Detonator XP 21.81, certificados WHQL -Windows Hardware Quality Labs-, no estaban tan prolijamente probados y se ha notado un fuerte sacudón en un numeroso grupo de usuarios que han tenido que volver a la versión anterior, Detonator 3.

La gente de NVIDIA ha lanzado una nueva revisión del driver -21.83- que también se encuentra certificado WHQL. Se espera que finalmente terminen los numerosos errores que se hicieron notar a lo largo y ancho de la red.

De seguro van a ir surgiendo nuevas actualizaciones con el correr del tiempo. Ya se sabe que una versión beta del Detonator XP 21.85 se encuentra rondando por alguna parte de la red en estado de prueba.

Este controlador parece estar diseñado principalmente para pulir ciertos aspectos de la serie GeForce Ti y así exprimirle al máximo todo su poder.

GEFORCE TITANIUM

TRES NUEVOS MODELOS Y UN POCO DE MARKETING

■ Por Mariano Firpo

Es común que NVIDIA nos muestre nuevos productos cada seis meses. Este es el turno de la serie Ti -diminutivo de *Titanium*-, que pronto estará a disposición de los usuarios de todo el mundo y reemplazará antiguos modelos. Cabe aclarar que en el caso que nos ocupa no es una nueva generación de placas de video. La inclusión de esta serie completa algunos huecos en la familia GeForce. Es probable que tengamos que esperar unos cuantos meses más para ver qué se trae NVIDIA entre manos.

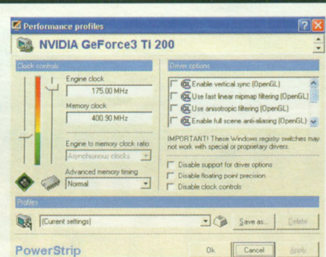
Los tres productos son: GeForce3 Ti 500, GeForce3 Ti 200 y GeForce2 Ti. La primera es una versión mejorada del anterior GeForce3; la frecuencia de reloj del núcleo se ha incrementado desde 200MHz hasta 240MHz y la memoria -DDR- es de 3.8 ns, lo cual le permite trabajar sin problemas a 250MHz (500MHz reales). Esta GF3 "turbo" es, en los demás aspectos, exactamente igual a su predecesor y aunque la placa de referencia se encuentra configurada para trabajar a 250MHz -clock de memoria- es muy probable que las demás empresas (ASUS, Teppro, Leadtek, etc.) aprovechen el hardware y entreguen productos con frecuencias de memoria más cercanos al valor teórico (263MHz). Sin embargo, si utilizan otro tipo de memorias, las cosas se pueden poner bastante calientes y veremos quién logra posicionarse en la punta sacándole el máximo provecho a este modelo.

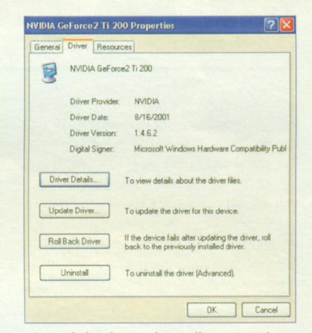
En diferentes aspectos la Ti 500 se desempeña de forma similar a la Radeon 8500 ATi, mientras que el rendimiento de este nuevo modelo supera al de la anterior GeForce3 en un 5 a 15%, dependiendo de las aplicaciones.

La GeForce3 Ti 200 está pensada para ofrecer los cualidades de la anterior GF3 a un precio más razonable, siendo su futuro reemplazo. El núcleo trabaja a una frecuencia de 170MHz, mientras que la memoria -DDR- lo hace a 200MHz (400MHz reales). Sus características la sitúan un poco por debajo del modelo anterior pero puede que se convierta en una de las mejores opciones en cuanto a relación precio/rendimiento. Esta placa de referencia de NVIDIA no posee cooler y sólo utiliza un disipador para evitar el sobrecalentamiento, mientras que el modelo más veloz ha tenido que adoptar un sistema de convección forzada con el fin de disminuir la temperatura.

El último modelo, llamado GeForce 2 Ti, fue diseñado para reemplazar a la desaparecida GeForce2 Ultra, uno de los productos de NVIDIA que mejor rendimiento obtuvo hasta la fecha y que era capaz de vencer en algunos benchmarks a la aclamada GF3. Las más pequeña de las Titanium posee frecuencias de 250MHz de núcleo y 200MHz de memoria DDR, lo cual pone a la Ultra en una clara ventaja debido a que sus memorias eran mucho más veloces (230MHz DDR). A diferencia de las otras dos placas, la GeForce2 Ti posee el chip de una GF2, lo cual genera una placa con las limitaciones de esta serie (funciones no programables).

En la medida que vayamos recibiendo estas piezas de hardware, desarrollaremos reviews más extensivos de cada producto. Muy probablemente el próximo mes tengamos a nuestra disposición algún modelo de la serie Ti de Teppro, empresa que gentilmente nos envía siempre sus productos para revisión, y ya entonces podrán encontrar benchmarks comparativos para ver qué nos depara esta nueva familia de NVIDIA.





	GeForce 3 Ti 500	GeForce 3	GeForce 3 Ti 200	GeForce 2 Ultra	GeForce 2 Ultra	GeForce 2 Ti	GeForce 2 Pro	GeForce GTS
Núcleo gráfico	GeForce 3 256 bit	GeForce 3 256 bit	GeForce 3 256 bit	GeForce 2 256 bit	GeForce 2 256 bit	GeForce 2 256 bit	GeForce 2 256 bit	GeForce 2 256 bit
Frecuencia de núcleo	240 MHz	200 MHz	200 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	220 MHz	220 MHz
Frecuencia de memoria	250 MHz DDR	230 MHz DDR	230 MHz DDR	230 MHz DDR	230 MHz DDR	200 MHz DDR	200 MHz DDR	200 MHz DDR
Relleno de píxeles	960 Mixeles/s	800 Mixeles/s	800 Mixeles/s	1000 Mpíxeles/s	1000 Mpíxeles/s	1000 Mpíxeles/s	880 Mpíxeles/s	880 Mpíxeles/s
Memoria Ancho de banda	8.0 GB/s	7.36 GB/s	7.36 GB/s	7.36 GB/s	7.36 GB/s	6.4 GB/s	6.4 GB/s	6.4 GB/s

MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER

LA EVOLUCIÓN DE LA ESPECIE

Por Martin Varsano

Desde su nacimiento en 1982, el Grupo de Hardware de Microsoft ha provisto al mundo de las computadoras productos de alta calidad y muy innovadores. Desde el primer mouse hasta la revolucionaria línea óptica, Microsoft sin lugar a dudas lidera este segmento en lo que a desarrollo se refiere. Y como el mundo de la informática no se detiene, la empresa está por presentar su nueva línea de ´ratones´, incluyendo la belleza del grupo: el Microsoft Wireless Intellimouse Explorer (MWIE), sin lugar a dudas una maravilla en nivel diseño y tecnología.

Más precisión

Este mouse presenta por primera vez en el mercado la nueva tecnología óptica ´Intellieye´. Este novedoso diseño propietario toma más de 6.000 imágenes en el escritorio de Windows por segundo, más de cuatro veces la performance de otros mouse ópticos. Esto, según los técnicos de la empresa, significa un notable avance en el control del periférico.

Pero lo mejor del MWIE es sin duda el hecho de liberarnos del cable, ya que funciona con dos pilas chicas dentro del mouse, y un receptor que se conecta vía USB a nuestra PC. La instalación es realmente sencilla, y a los pocos minutos podemos disfrutar de la sensación de habernos liberado del bendito cable.

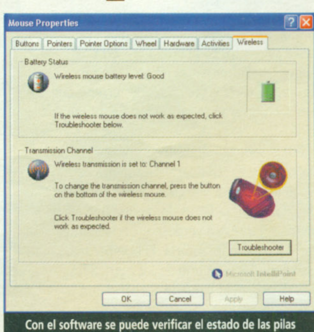
Sin lugar a dudas, el tema que preocupaba a los poseedores de esta tecnología era el consumo de las pilas. El tema de los mouse inalámbricos no es nuevo, y en el pasado estos periféricos solían jugarnos una mala pasada cuando se quedaban sin batería, comportándose erráticamente. Microsoft ha encontrado dos soluciones para evitar inconvenientes: En primer lugar, el MWIE tiene un sensor que detecta si estamos utilizando el mouse; si no es así apaga inmediatamente la luz del mismo, ahorrando considerablemente la energía. Por el otro lado, el software que se instala en la PC permite monitorear el estado de la batería, y el mismo nos indica si la energía llega al 34%, y al 14%. El por qué de estos porcentajes, es un secreto que los desarrolladores se llevarán consigo...

Y un diseño soberbio

Pero lo que se lleva las palmas es el diseño del mouse. Se nota que los técnicos estuvieron quemándose las neuronas para conseguir un estilo más ergonómico, y al primer instante en que posamos la mano sobre el mouse nos dimos cuenta que la comodidad del mismo es asombrosa, superando a cualquier mouse de la competencia y hasta las versiones anteriores de la serie Intellimouse. La ubicación de los botones es correcta, la altura del mismo no molesta, y el dedo pulgar descansa en una concavidad especialmente diseñada, que al verla nos preguntamos por qué no se había puesto antes, de lo natural que se siente.

Como era de esperarse, el receptor tiene dos canales, así que si encontramos algún otro artefacto que en un raro caso haga interferencia, sólo necesitaremos presionar el botón para cambiar de canal y tener una recepción correcta.

Como se esperaba, el nuevo mouse de Microsoft tiene todas las de ganar: Un diseño impecable, nueva tecnología óptica y un software que permite configurar los botones del mouse a nuestro placer. Lo único que habría que probar es si las pilas duran todo lo que se promete -más de dos meses según la empresa-, pero de todas formas ese escollo se puede superar fácilmente con la adquisición de dos pilas recargables, así que prácticamente no hay excusas para no tener uno de estos chiches...



Con el software se puede verificar el estado de las pilas

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

GUERRAS MUNDIALES ALTERNATIVAS

UNOS BUENOS MODS PARA RED ALERT 2

Por Leonardo Panthou

Ya pasó tiempo suficiente desde la salida de *Red Alert 2* para ver qué frutos dio la comunidad creadora de mods. Afortunadamente no la encontré pasada de madura y todavía está gestando proyectos decentes. Hice una pequeña selección de las modificaciones más divertidas para skirmish y multiplayer.

Red Storm (Alpha v. 5): Se trata de una expansión tecnológica. Una buena parte de las unidades adicionales se caracteriza por ser poderosa, original, divertida y guardar coherencia con la tecnología de cada bando. Los aliados, por ejemplo, tienen un Chrono tank (puede teletransportarse a donde sea y evaporar lo que sea) y un Weather tank (libera pequeñas tormentas eléctricas). Otra adquisición de los aliados es el MLCC, una gran plataforma móvil que lanza avioncitos con rayos aire-tierra. El nuevo Quaketrooper es un soldado capaz de crear violentas sacudidas de terreno que pueden borrar todo un cuerpo de infantería.

Por el lado soviético encontramos el Mind Drone, que es rápido, relativamente barato y puede capturar vehículos enemigos como si nada. El Shreader es un tanque que arroja un material tóxico verdoso especialmente dañino para la infantería. El bombardero ruso Punisher X es uno de los agregados más destructivos y puede acabar de un único disparo con casi cualquier edificio (y encima soporta bien las ataques antiaéreos).



RED STORM El mod sigue con el estilo fantasioso de RA2. Ese moco verde lo dispara el Shreader.

Aún así, todas las unidades (las que mencioné y las que pasé por alto) logran balancearse bien. La IA fue alterada para acabarnos rápida y dolorosamente.

Realistic Red Alert 2 (Beta v. 2.0): Este mod remueve las unidades más fantasiosas a cambio de otras más realistas (como bombarderos F-117-A y A-10). Hay detalles que le dan más credibilidad al juego (por ejemplo: si reventamos un silo nuclear, detonaremos la bomba que está dentro). Sin embargo siguen existiendo ciertos convencionalismos que no me terminan de cerrar (los misiles continúan siendo poco efectivos contra la infantería). Ambos bandos cuentan con tecnología nuclear y es normal que se desaten nerviosas carreras para alcanzarla. No sólo hay bombas, sino bombarderos nucleares: esto quiere decir que podemos tirar ataques nucleares simultáneos y con mucha mayor frecuencia. La única contra es que estos aviones son muy débiles y no siempre cumplirán con su destino o sobrevivirán a él. Considero que el bombardero ruso (Eagle) le lleva un poco de ventaja a su contraparte aliada (A-10) porque recarga municiones más rápido y no necesita aeropuerto. Otra buena idea del mod es atenuar la administración de recursos con plantas



RED STORM Los MLCC lanzan navecitas que disparan coloridos rayitos, ¡qué bonito!

extractoras de petróleo y la opción de fijar un capital inicial de 50.000. Semejante fortuna puede ir dirigida a dos estrategias: construir bombarderos nucleares o apurarse a lanzar un ataque masivo de tanques y/o infantería. De esta manera, el mod ofrece un juego rápido y destructivo.

The Aftermath (v 3.2): Es tiempo de ponerse nostálgico, porque este mod rejunta diversas unidades de la serie *C&C*. ¡Los médicos están de vuelta! También hacen una reaparición algo menos gloriosa los helicópteros, los APC anfibios y los granaderos. Entre las muchas modificaciones que se hicieron, mi preferida es que al tumbar un edificio o destruir un tanque se obtiene una dañina lluvia de escombros que queman en el suelo el tiempo suficiente para matar las tropas más débiles. Así, el campo de batalla se convierte en un lugar realmente inhóspito donde el daño periférico replantea varias tácticas. Hay modos de juegos variados y originales, entre ellos Naval War (sólo guerra marítima), Meat Grinder (sin unidades de alta tecnología), Unholly Alliance (usar Aliados y Soviéticos a la vez) y el más impresionante de todos, que necesita un pack de expansión, el modo *Tiberian Sun*. No es una conversión completamente precisa pero todos los sonidos, unidades y estructuras del ¿querido? *Tiberian Sun* están ahí.

DeeZire (v. 6.8): Este mod habilita ciertas opciones (animaciones, mapas, música, etc.) que no se decidieron usar en *Red Alert 2* y se mantuvieron ocultas. Muchos de los innumerables cambios se reparten entre simples anécdotas, opciones ya vistas en otros mods o alteraciones del balance. Los aliados se las arreglaron para conseguir médicos, bombarderos Stealth y potentes tanques Abrams. La adquisición más original de los soviéticos es el vehículo subterráneo Iron Fist que puede desplegarse lejos de la base para trasladar la producción de vehículos a ese sitio. Hubo ideas sacadas de otros juegos de Westwood, como la posibilidad de vender unidades mientras son reparadas, el regreso de las defensas de bajo costo (bolsas de arena y rejas) y el avión Antonov que transporta vehículos. Hay muchos mapas nuevos y una selección de modos multiplayer similar a la de The Aftermath. La IA también fue mejorada y se nota.

Por supuesto, hay un montón de unidades y retoques que no pude comentar. Lo ideal es que ustedes mismos exploren todas las posibilidades de estos poderosos mods. ¡Adelante!

ALIADOS, RUSOS Y NAZIS

El mod *Blitzkrieg* procurará diferenciarse completamente de *Red Alert 2*. Toma lugar en la verdadera Segunda Guerra Mundial y hay tres lados desde donde lanzar la ofensiva: el occidente Aliado, Rusia o la Alemania Nazi. En la precaria Beta a la que tuve acceso sobresalen la ambientación y un árbol tecnológico simple y realista. La infantería, por ejemplo, cuando se tira cuerpo a tierra no puede arrojar granadas. Camiones, bunkers, jeeps, motos de reconocimiento y varios tanques completan el set armamentístico. La fuerza aérea promete opciones novedosas para la versión final que debería salir en un par de semanas. Manténganse al tanto en: ***http://blitzkrieg.red2.org***




THE AFTERMATH Tiberian Sun pide la revancha.

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

A LOS GRITOS

COMUNICACIÓN POR VOZ EN COUNTER-STRIKE

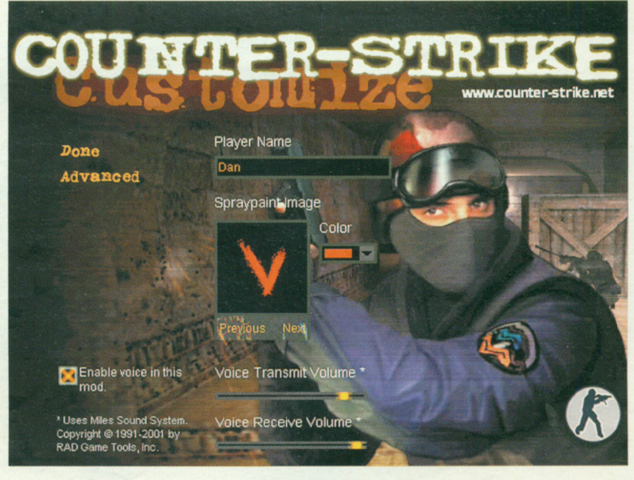
■ Por Durgan A. Nallar

Desde la llegada del nuevo patch 1.3 para *Counter-Strike*, existe la posibilidad de comunicarse con nuestros camaradas y enemigos por medio de la característica ´Voice Communication´ incorporada a la tecnología del engine. Esto debería implicar un enorme cambio en la forma y el placer de jugar en multiplayer, y como ya mencioné el mes pasado, espero que en adelante todos los nuevos juegos sean provistos con la misma facilidad. Sin embargo, ¿qué pasa que sólo unos pocos parecen utilizar comunicación por voz?

Ya existían en el mercado dos excelentes aplicaciones para comunicarse por voz, que funcionan prácticamente con todos los juegos: Roger Wilco (*www.rogerwilco.com*) y Game Voice (*www.gamevoice.com*). Lentamente, las voces empiezan a escucharse en la red, pero parece un proceso lento. Lo que debería revolucionar nuestra manera de jugar y coordinar movimientos es recibido con extraordinaria cautela. El título más jugado en Internet es *Counter-Strike*, por eso pensé que al incorporar tecnología de comunicación por voz habría un crecimiento repentino en la cantidad de jugadores que la utilizan para mejorar su experiencia al jugar. Si ya no hay que buscar e instalar un software especial, y un micrófono común está al alcance de cualquiera, ¿no debería ser así?

La curiosidad me llevó a consultar en los foros de uno de los sitios argentinos dedicados a CS, *www.counter-strike.com.ar*, y quienes tuvieron la amabilidad de responder dijeron estar plenamente satisfechos con el sistema, que usar VC no les afecta el lag y que se organizan con mayor afectividad.

Decidí entonces revolver en los sitios de Internet dedicados al juego: el oficial *www.counter-strike.net* y los sitios afiliados como *counter-strike.phidji.com* o *www.counterstrikecenter.com*. En este último encontré una guía para Voice Communication, traducida a su vez de otra perteneciente a Nick Lawson (alias Vetkuz, quien actualmente trabaja en Blizzard, *http://members.home.net/vektuz/*), con quien me comuniqué para que me permitiera adaptarla para la revista, a cambio de enviarle un ejemplar y de avisarle cuando la publicara en Datafull. Lo cierto es que poco y nada pude encontrar referido al tema. Había algo en los foros, y el que mayor discusión había generado estaba en alemán. No soy la gran cosa en alemán, pero pude deducir que no usaban el VC porque incrementa demasiado el lag. Lo cual contradice mis propias pruebas y lo que me decían en el foro de *counter-strike.com.ar*. Es evidente que no es lo mismo conectarse a un server vía dial-up -como la hace la mayoría- que por ADSL, en mi caso, pero no debería ser imposible obtener buenos resultados usando un módem normal de 56K. Si comunicarse por voz en CS queda restringido a quienes disfrutan de conexiones de banda ancha, Valve no consiguió la revolución que quería. Eso debe tener feliz al resto de las compañías, que secretamente deben maldecir a Valve por mantener con vida un juego que funciona bien con hardware de hace tres años.



La guía

Es posible que no muchos sepan usar el VC, o que les provoque un lag insoportable. Los menos, imagino, sienten timidez de hablar. También se me ocurre que los campers y cheaters, que son miles lamentablemente, estarán en contra del VC porque usarlo implica tener más cooperación con sus compañeros de equipo, y de esa forma no pueden abusar de sus pequeños crímenes contra las reglas "honorables" del juego. Así que a continuación les doy unos consejos para optimizar el VC extraídos de la guía desarrollada por el maestro Nick (que de paso les cuento está trabajando en un engine 3D propio en su tiempo libre).

Obviamente, para usar el VC deberán tener CS actualizado a la versión 1.3 (el mes pasado, de nabo, puse en el XCD la versión full retail, que no sirve para los CS que se instalan sobre Half-Life, error que subsané poniendo la correcta en el XCD de este número; perdonen, che, la culpa la tuvo una rubia espectacular). También han de tener instalados los últimos drivers para su placa de sonido y correctamente enchufado un micrófono a la entrada MIC de la misma. Los mejores son los del tipo *Close Talk*, los que vienen incorporados en los auriculares, porque evitan el eco de los parlantes. Hay algunos baratos en los hipermercados.

Es condición indispensable tener una placa de sonido full-duplex; es decir que permita recibir audio y enviarlo al mismo tiempo. La forma de comprobarlo es simple: intenten grabar su voz mientras oyen un MP3 con Winamp, por ejemplo. Para grabar pueden usar la *Grabadora de Sonidos* que viene con Windows (si no la tienen entre los Accesorios, instálenla desde *Panel de Control > Agregar o quitar programas > Instalación de Windows > Multimedia*, hagan clic en *Detalles* y chequeen *Grabadora de Sonidos*. Si pueden grabar su voz mientras reproducen música, la placa es casi seguro Full-Duplex. Hoy en día es muy raro que no lo sea, de todas maneras, pero si el VC no les funciona ése podría ser el problema.

A continuación, hay que asegurarse de que el micrófono está configurado para recibir el sonido a un volumen óptimo. Hagan doble clic en el iconito de volumen de la barra de tareas (la bocina amarilla, al lado del reloj). Del menú elijan *Opciones > Propiedades*, y de la nueva ventana, en *Ajustar volumen*, chequeen *Grabación*. Ahora chequeen la casilla *Micrófono* si no lo está (tiene que quedar con la tilde). Al dar Aceptar verán un panel donde podrán ajustar el volumen del micrófono. Pónganlo como al 80%, no muy bajo, y asegúrense que la casilla inferior de selección quede tildada.

En algunas placas, verán además un botón de *Avanzadas*. Ahí encontrarán una casilla ´20 db´ que conviene tildar si no lo está por sí misma. Ya pueden cerrar la ventana. A veces, cuando el VC no les funcione, encontrarán que esta última casilla se ha destildado sola. En ese caso, tíldenla de nuevo.

Buscando en el directorio de HL, verán una utilidad llamada *voice_tweak.exe*, que sirve para configurar el volumen del micrófono y comprobar que funciona. Si al ejecutarlo no escuchan nada, asegúrense de que el micrófono esté bien enchufado, y de que el volumen no esté mutado en el panel de grabación. Si escuchan mucho ruido, comprueben que el micrófono está *seleccionado* en el panel de grabación, como dijimos, y *silenciado* en el panel de reproducción (el que aparece al hacer doble clic en el iconito de la barra de tareas, la casilla *Silenciar* debe quedar tildada). Si ven que el volumen llega al tope de la escala, estará seguro muy alto y su voz sonará distorsionada para los demás. Ajústenlo con la barrita deslizable. Y alejen el micrófono todo lo posible de los parlantes para no recibir retorno, o bien consíganse un auricular con micrófono incorporado (además es más chaposo).

Al iniciar CS, en la pantalla *Play CS 1.3 > Customize* van a encontrar una casilla para activar el uso de VC en el mod y barras deslizantes para el volumen de transmisión y recepción de voz. Independientemente, accediendo a las estadísticas durante el juego (con la tecla TAB) es posible silenciar por separado a cualquier jugador.

Comandos de voz

Valve proveyó de varios comandos que permiten optimizar el VC. La mayoría sólo afectan la propia voz y cómo la oyen los demás. Es preferible iniciar un juego en LAN estando solos para probar el resultado de estos comandos. Acuérdense de designar (´bindear´) una tecla para que al mantenerla presionada puedan hablar vía VC. Bajen la consola, tipeen el comando a probar y presionen la tecla para hablar.

voice_loopback 1: Así pueden escuchar cómo suena su voz para los demás, y ajustar en consecuencia la distancia de su boca al micrófono, y el volumen. Se van a escuchar raro porque aquí reciben la señal de voz modificada por la calidad de compresión, pensada para consumir poco ancho de banda. No se traguen el micrófono porque los demás no los van a entender. Si se oyen muy bajo, suban el volumen del mic en el panel de grabación o habiliten el ´20 db boost´ como ya dijimos.

voice_scale x: Multiplica por x el volumen de las voces de los demás, así las oyen más alto. No abusen, porque podrían recibir una distorsión excesiva. No modifica la propia voz, sólo la recepción de las demás.

voice_enable 0/1: Habilita o deshabilita el VC. Si lo deshabilitan y luego quieren volver a habilitarlo, es posible que deban salir y volver a entrar al juego.

voice_overdrive x: Decrementa el volumen de los otros sonidos cuando alguien habla. Si se pone a 0, 4 o 5, todos los sonidos excepto las voces se acallan, incluso los disparos. Es recomendable dejarlo en 1 o 2, o directamente no toquetear nada.

Hay más comandos que sería mejor no modificar, según estuve comprobando. En la guía de Vetkuz se nombran otros que afectan el *fade in* y *fade out* de voces propias y ajenas, pero no tienen utilidad real porque ya vienen configurados en un espectro óptimo. De todas maneras, si quieren experimentar con el resto de los comandos de VC, usen **cvarlist voice** para listarlos.

Lo que sigue es entrar a una partida multiplayer donde haya jugadores usando VC y probar la configuración. Es posible que necesiten hacer más ajustes usando los comandos de voz sobre la marcha, una vez que tienen la experiencia necesaria.

Pueden seguir usando *voice_loopback 1* para oírse a ustedes mismos mientras lo hacen, pero cuando estén conformes desactívenlo porque distrae y posiblemente consume ancho de banda.

COMENTARIOS DE VETKUZ

- Con sólo cambiar la distancia al mic se pude obtener una gran mejora.
-Los models mueven la boca en sincronía con el VC, así que gritar puede hacer que abran la boca tan grande que parecen *The Mummy Returns*.
-Si tienen mucha pérdida de paquetes las voces se entrecortan. Chequeen el tráfico de paquetes con el comando de consola *net_graph 1*, y apáguenlo cuando terminen porque reduce los cuadros por seg.
-Si tienen banda ancha usen el comando *rate 9999*, incluso con un valor más alto.
-Si tienen módem, puede ejecutar un *voice_enable 0* para ahorrar ancho de banda.
-Recuerden que si están usando parlantes en lugar de auriculares, podrían estar transmitiendo tanto lo que oyen como lo que hablan. Usar auriculares siempre produce mejores resultados.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

SOUTH PARK. COMO EN PLAZA FRANCIA PERO SIN HIPPIES

HOY PRESENTAMOS: ¡MATARON A MOKI! ¡HIJOS DE P...!

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Gitano timador. Mercachifle de la prosa. Guano de pantano. Pequeño duende afeminado. Moki, bah.

O la rata de albañal que debía morir definitivamente después de sembrar mentiras descaradas sobre sus payasescas aventuras en *Red Faction*; sin contar los torpes balbuceos que dedicó a mi performance asesina y, peor aún, a mi venerado cucú.

El problema de matar a un Irrompible es que, tarde o temprano, vuelve. Siempre. Como el Capitán Escarlata. Por algo es Irrompible supongo; con lo cual lo podrás fregar pero nunca eliminar.

Pero este miko viejo tenía que ser la excepción. Debía serlo. Y debía dignarse a morir de una buena vez y para siempre, y nunca más abandonar el fango donde arrojaría su cadáver mutilado.

Para colmo de males, el muy mandril tenía desde hacía un mes sus monerías auspiciadas por cablemódem.

Al igual que el capitalista regordete de Inodorelli, se había pasado a las filas de la Rebelión ante la imposibilidad de derrotarme mano a mano y en igualdad de condiciones; y ahora la velocidad de su conexión le proporcionaba la habilidad que necesitaba desesperadamente para acertarme un mísero balazo.

Tenía que humillarlo y lograr que el mundo se olvidara de él y escogí el juego definitivo para lograrlo: *¡South Park!*

Ambientado en el polémico dibujito 2D, con gráficos sencillos y coloridos, lag prácticamente inexistente, una musiquita desquiciante y las mejores armas que un FPS puede brindarnos; entre ellas una bola de nieve mojada de pis y el lanza vacas (como un lanzamisiles pero de... vacas).

Y es bueno saber que si tienen máquinas vetustas, pero cuentan con una modesta placa 3D, podrán correr este alegror a la perfección. Y por módem. Como hacen los hombres. Como hago yo. Como no hace Moki.

O sea muchachos que, como podrán ver, en esta columna no nos olvidamos de aquellos que tienen cierto ´apestor´ en casa, y de tanto en tanto les recomendamos buenos juegos para corretear con sus amigos en la Autopista Virtual (¡cómo olvidar a *Outlaws*!).



Rolo cae víctima del lanza sopapas de Moki. Una muerte inmunda...

Shut your fuckin´ face uncle Moki

Nos encontramos a altas horas de la noche (para ahorrar unos morlacos con la tarifa telefónica reducida y porque salimos muuy tarde del laburo) en ICQ.

Los muchachos de siempre: Inodorelli (que eligió personificar a Cartman), Moki (que optó por Kenny) y yo (que elegí a Stan)... ya perdidas las esperanzas de volver a ver en acción alguna vez a los cobardes de Jay Pee y Kaveyox.

Hosteó Moki (cosa que después no anduviera llorando por el lagor, aunque algunos alegan que al tener cablemódem era el más indicado para la faena) y fuimos con el adicto de Inodorelli a su encuentro.

Tuvimos la suerte de que la Editorial nos facilitara un par de *Game Voice* para putearnos on-line.

Moki seteó el escenario ´The Hill´ en un claro homenaje a *Hidden & Dangerous* (The Hill significa colina en inglés; y colina es como llamamos cariñosamente los Irrompibles a ese embajador del picor informático).

La violencia no tardó en llegar y se desató una lluvia de bolas de nieve con pis, seguida de dolorosos pelotazos de básquet en la cara.

Arranqué bien, puesto que Inodorelli tenía problemas con su cablemódem (merecidos, jiji) y cayó de bruces varias veces ante mi pericia y mi escasa estatura (yo era Stan, recuerden; no es que sea petiso en el mundo real, claro).

Moki se ocultaba en las cuevas del nevado nivel (campeando como siempre el muy ratica) y disparaba con su gallina sniper (sí-sí señores, una gallina que lanza huevos del trasero cada vez que le aprietan el cuello).



Inodorelli, antes o después de los efectos del rayo alienígena gay.

Caímos un par de veces víctimas de su guano, hasta que localicé su guarida y le apunté con mi moderno fusil lanza pirañas. Los mordiscos de esas alimañas terminaron velozmente con esa... alimaña.

Martín (Varsano) apareció en uno de los canales del *Game Voice* y escuchó horrorizado los gritos de temor y miedillo de Inodorelli y Moki que rogaban por sus vidas, sin ser escuchados, claro. Con lo cual, ya pueden preguntarle en el correo de lectores qué se siente oír un combate de los Irrompibles como si de una novela radial se tratara. Una novela en la que Moki e Inodorelli eran mis amantes colombianas, jiji.

Pero no todo fue color de rosas... ya que, lentamente, y mientras los minutos pasaban, los dos kks comenzaron a mejorar su performance asesina y a hacer uso de su nueva tecnología de transmisión de datos. Y mi Stan comenzó a caer cada vez con mayor frecuencia.

Comenzaba el dolor...

Buenos vecinos

Cambiamos el nivel a ´Neighbours´ (vecinos), un tranquilo vecindario soleado con laguitos y cabañas con chimeneas incluidas.

Sacamos un par de fotos más y ya estaba claro que la ira se había apoderado de Moki y que ganarle la partida en semejantes condiciones sería imposible.

Encima, Inodorelli había encontrado el escondite del ´aparato alienígeno´: un arma bastante bizarra capaz de transformarte por unos segundos en un miko maquillado de niña que canta completamente inmóvil como una gorda blusera, mientras el resto de los jugadores se divierte llenándote de bolas de pis o te hace blanco fácil del lanzador de vacas (y no se imaginan que molesto resulta tener uno de esos mamíferos sentados de ano en la cabeza).

El marcador de Inodorelli comenzaba a emparejarme peligrosamente.

Moki me empataba 19 a 19, ¡y el match terminaba a 20!

Cuando lo vi apuntándome con el convertidor alienígena gay, comprendí que sólo me salvaría la ´Gran Chiquilín´.

Sin dudarlo dos veces grité (esas son las bondades del *Game Voice*; si hubiese tenido que tipear... todo habría terminado) ´¡Lo siento, es tarde, tengo sueño, tengo frío, tengo miedo, ADIOS PELELES!´ click.

Rolo disconnected. Jiji.

Había empatado. Y si bien no había conseguido borrar a Moki de la faz de la tierra, al menos la hemorroide que le provocaría mi huída sería más que suficiente para hacerlo sufrir un buen rato. Lo tenía merecido.


Inodorelli y Rolo buscando a Moki, el Campercillo de Tormes.

La verdadera historia de ¿Pichí?

Hace ya algunos años (muchos en realidad) mis abuelos partieron rumbo a las Europas en viaje de placer.

Mi hermano mayor pidió de regalo unas zapatillas muy bonitas, de una marca que comenzaba a florecer en todo el planeta, y cuyo logo es algo así como una tilde alargada.

El menor de los Peláez pidió una pequeña *Ferrari* de juguete, y yo (el del medio, o sea el más listo), pedí un reloj cucú (influenciado por un célebre capítulo de *La Pantera Rosa*... los más ancianos recordarán cuál, supongo).

Sí, un cucú ¿y qué?, pero un cucú de Suiza posta-posta (país creador del reloj cucú). Y exigí ver la boleta de la relojería para comprobar su noble origen. Sí señor, adivinó: Suiza.

Resumiendo entonces, por un lado tenemos a una exquisita pieza de relojería, fina, precisa, fiel a mí desde hace lustros y que acompaña mis largas horas de insomnio mientras la sangre de mis enemigos salpica mi cara en cruentos enfrentamientos virtuales.

Un noble pájaro mecánico que se emociona al ver la pericia de su amo y pía sugiriendo cuántos balazos merece recibir el cuerpo herido de Inodorelli, cada vez que cae en el test multiplayer de *Return to Castle Wolfenstein.*

Y por el otro, tenemos a ´Bigotín´. La mascota indocumentada de Moki, de la que no puede precisarse un origen cierto, que mastica cables y defeca en la falda de su dueño, pero sin discriminar la alfombra, la cama y los zapatos del mismo.

El minino mimosón que desvió tantas veces con un débil zarpazo el aún más débil brazo de Moki haciendo que éste fallara por metros el disparo de su fusil telescópico; provocando la muerte de su amo y de sus camaradas de aventuras.

¿¡Y yo tengo que soportar que este miko rastrero y su peluda criatura se burlen de ´Pichí´, como lo llamaron en la anterior nota de Los Irrompibles...!?

Bueno señores, tengo el agrado de comunicarles que mi cucú no tiene nombre aún. Podría haberlo bautizado ´Jueves´ por estar siempre un paso adelante de ´Viernes´, el sobrenombre con que Moki apoda afectuosamente a ´Bigotín´; pero no, no sucumbiré a tan vulgar oportunidad.

Espero entonces de ustedes, mis fieles amigos, que envíen al correo de lectores sugerencias de cómo debería llamarse mi águila guerrera, que alta se eleva en vuelo triunfal. He dicho.

¡Ah! y nunca lo olviden, mis queridos chimpancés: si se rompe, no es Irrompible.

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

ANGELES EN EL PURGATORIO

EL PROYECTO SERAPHIM

Por Durgan A. Nallar

Hace un largo tiempo vengo siguiendo los pasos, o debería decir aleteos, de Valkyrie Studios, una empresa que siempre me llamó la atención por tener mala suerte o bien un pésimo encargado de relaciones públicas. La primera vez que me enteré de Valkyrie, esta estaba buscando una empresa que publicara su juego de rol *Septerra Core: Legacy of the Creator*. Lo consiguió tras mucho sufrir; ahora le pasa lo mismo con *Seraphim*.

Septerra Core obtuvo un muy bueno (73%) en nuestra edición 27, publicado por TopWare Software. Fue un muy buen juego, con toques consoleros y unas cuantas ideas originales. No debe haberle ido muy bien. Valkyrie Studios busca esta vez un interesado en su nuevo juego, que por ahora llama sencillamente *Seraphim*. Los meses pasan y, cuando se me ocurre hacerle una preview importante o publicar fotos y noticias, me encuentro conque el desarrollo de *Seraphim* sigue adelante y sin novedades. No hay una compañía dispuesta a arriesgarse en publicarlo.

Es muy extraño, porque Valkyrie parece estar haciendo un trabajo excelente. Otros proyectos menos ambiciosos o complejos obtienen el visto bueno de los grandes con menos dificultades.
Pero, ¿de qué trata *Seraphim*? Es un arcade con una historia algo tirada de los pelos, pero de sólido desarrollo a lo largo del juego, punto donde residiría su verdadera fortaleza. Tres razas, ángeles, demonios y hadas, luchan por el dominio de la humanidad y de la Tierra. Fueron defenestrados del Cielo, donde se enfrentaban con sus terribles poderes, ahora debilitados, y pretenden conquistar el mundo terrenal que odian. Los demonios, con sus alas membranosas y su mirada ígnea, buscan exterminar a los hombres, los ángeles alados como aves se mantienen neutrales, pero las hadas, machos y hembras con alas de insecto, se han encariñado con la humanidad y la protegen.



En este panorama, las tres razas bestiales se enfrentan en pavorosas batallas aéreas y terrestres, usando sus todavía poderosos hechizos y armas mágicas. Los ángeles han descubierto que obligando a los hombres a rezar para ellos, sus poderes retornan. Lo demonios destruyen todo lo que encuentran. Las hadas construyen sobre la devastación.

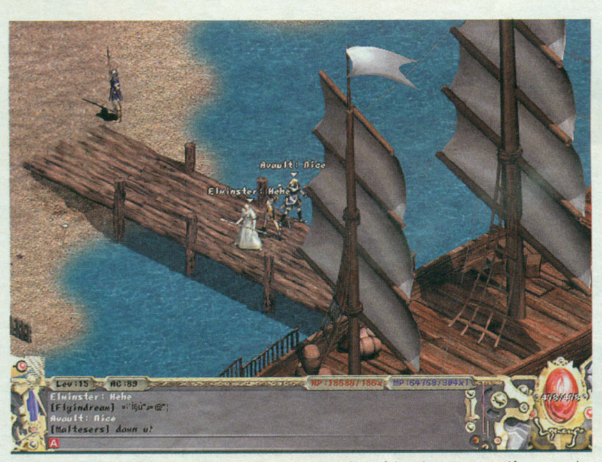
En *Seraphim* hay que combatir con magia y armas especiales, volando y sobrevolando grandes escenarios. Recuerda de alguna manera al viejo y excelente *Magic Carpet*. Pero ahí es donde la historia adquiere mucha importancia, porque con cada misión descubriremos un poco más de ella. Los objetivos cambiarán entre rescatar a un ángel caído, proteger una colonia humana, destrozar el nido de las hadas o encontrar un arma celestial escondida tras una leyenda milenaria. Suena muy prometedor.

El juego contiene elementos de rol además, porque los guerreros pueden mejorar sus habilidades y adquirir mejores arsenal y poderes mágicos. Esto posibilitaría, según Valkyrie, que cada ángel, demonio o hada sea prácticamente único, con lo que llevarlos a combate en Internet sin duda sería interesante.

Seraphim utiliza el engine del original *Unreal* con una nueva multitud de efectos lumínicos y destrucción de geometría, y Valkyrie lo ofrece en versiones para PC, PlayStation 2 y eventualmente Xbox. ¿Habrá alguien que vea estos ángeles? ¿O ya nadie mira al cielo?

LINEAGE: THE BLOODPLEDGE

UN JUEGO ASIÁTICO INVADE USA DE LA MANO DE RICHARD GARRIOTT



Por Pedro Federico Hegoburu

Otra vez centramos una nota en un juego de rol online. Y se preguntarán el porqué, teniendo en cuenta las dificultades que rodean estos juegos. La respuesta es que los tiempos están cambiando, como dice Dan en el editorial, y seguirán haciéndolo. Analicemos el juego de este mes y el mundo de los MMORPG en general.

Hasta hace muy poco tiempo, los juegos MMORPG (juegos de rol masivos online) estaban vedados a los usuarios que viven en la loma del kinoto, como nosotros. Para jugar hace falta abonar una tarifa mensual (que generalmente ronda los U$S10), tener una buena PC y una conexión de Internet bien poderosa, porque el juego en tiempo real requiere un alto intercambio de información entre nuestra PC y los servidores. Pero dijimos que los tiempos están cambiando. Ahora mucha gente tiene máquinas de última generación (o al menos aptas para juegos y aplicaciones que requieran más que lo promedio); muchos también tienen tarjetas de crédito para abonar el monto mensual de una cuenta, y finalmente, muchos son los que -poco a poco- se adhieren a servicios que proveen conexiones a Internet más rápidas y estables como el cable, microondas o ADSL. Los juegos de rol online ya no son un objetivo imposible de nuestras vidas, y por ello va siendo hora que sepamos cómo es cada uno de ellos.

Corea y Taiwán, un solo corazón

La compañía coreana NCsoft es responsable de *Lineage: The Bloodpledge* (Linaje: El Juramento de Sangre). Su creador, Jake Song, revela como una de sus principales influencias al título *Diablo*, de Blizzard (evidente con sólo ver las capturas de pantalla que mostramos). El juego se comercializa en USA desde mayo de 2001, pero lo más llamativo e importante fue el acuerdo al que llegaron NCsoft y Destination Games para el desarrollo del juego en el mercado norteamericano. ¡*Lineage* es el juego más popular en Corea y Taiwán, con más de 2,5 millones de suscriptores, medio millón de los cuales juega simultáneamente! Con este antecedente, NCsoft se asoció con la nueva compañía de Richard Garriott (creador de la serie *Ultima* y fundador de Origin) para que con su experiencia y renombre logren introducir este juego en el mercado americano.

La historia

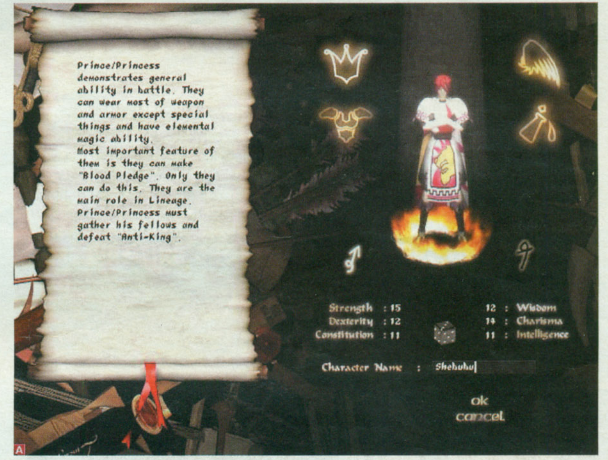
La ambientación del juego es medieval-fantástica, con una trama de intriga, traiciones y política. El Reino de Aden estaba gobernado por el Rey Dekem, sabio y bueno, quien no podía defenderlo de los villanos... hasta que llegó del Duque Depill, quien erradicó el mal. Como premio, el





Duque se casó con la Princesa Gardria, pero su felicidad no duraría mucho tiempo ya que pronto falleció el Rey, y poco tiempo después el Duque corrió el mismo fin. Gardria, ahora Reina, quedó sola y se casó con el joven e impetuoso Ken Rauhel. Gardria dio a luz a un hijo del Duque Depill, llamado Depardieu, pero lo envió recién nacido a vivir con los fieles seguidores del fallecido Depill, ya que Ken Rauhel tenía un carácter podrido y no quería desafiantes a su trono. Pasan 18 años antes que la verdad sea revelada, y Depardieu -escapando de los asesinos enviados por su padrastro- se une con un grupo de amigos para asaltar el castillo Aden y recuperar el control del reino de las garras del malvado Ken Rauhel. A esta altura, el desarrollo de la historia ya está en manos del jugador.

Claro que nuestro rol detallado dependerá del tipo de personaje que hayamos elegido para jugar, y nunca antes esta elección ha sido tan trascendente como en *Lineage*. En esta oportunidad podremos elegir entre cuatro clases básicas: la primera es el Mago, con acceso a la mayoría de los 50 conjuros disponibles de nombres tan atractivos como Teleportación en Masa y Desintegración. Una gran parte de sus conjuros sólo necesita de puntos de Mana para ser lanzados, pero el mago también deberá recorrer las tierras en búsqueda de Gemas Mágicas, que sólo se encuentran en los cuerpos de los monstruos. La segunda clase disponible es la del Elfo, quien debido a su código ético debe buscar la armonía entre su raza y el mundo que los rodea. Para este fin, los Elfos poseen una habilidad innata tanto en el campo físico como en el místico, lo que los hace excelentes guerreros y aptos magos. La tercera clase de personajes es la que generalmente se identifica con la



fuerza bruta y el combate cuerpo a cuerpo: el Caballero.

¿Y cuál es la cuarta clase de personajes disponible? Aunque parezca paradójico, la mayoría de los jugadores se inclinará por elegir al interesante y único Príncipe (o Princesa) para pasar sus horas. Estos personajes (con habilidades de combate promedio, y un mínimo de magia) poseen el crucial y singular talento de establecer un "Juramento de Sangre". De forma similar a los clanes, los Juramentos se realizan para unir a un grupo de personas con un mismo objetivo lúdico, quienes actúan como seguidores del príncipe, cumpliendo todas sus órdenes. Pero la relación debe ser mutua: si un Príncipe no atiende a las necesidades de sus seguidores, éstos lo abandonarán por otro líder. Otro rasgo importante de los príncipes es que sólo ellos pueden declarar una guerra abierta contra otro grupo, llegando al límite de asediar su castillo e intentar tomarlo. Los castillos son una parte importante de *Lineage*, en todo sentido. Si bien la mayoría de las tareas dentro del castillo serán realizadas por personajes manejados por el engine, el castillo en sí será gobernado por otro Príncipe de carne y hueso, y será defendido por sus seguidores también humanos. Sólo se puede gobernar un castillo o intentar tomar uno si nuestro personaje tiene nivel 15, y el asedio y captura en sí no son un paseo por la pradera: se debe emplazar a otro grupo avisándole que lo asediaremos, y tenemos un límite de tiempo para destruir sus defensas exteriores, penetrar en la fortaleza, luchar contra los miembros del juramento y

sus mercenarios, y eliminar o echar a las patadas al príncipe gobernante. Si esto no sucede dentro del límite de tiempo, nosotros seremos los derrotados...

El alineamiento moral

Podemos ver que el apartado gráfico no es el más fuerte de *Lineage*: la definición está fija en 640x480, con una apariencia general a la de *Diablo*. Adicionalmente, en *Lineage* brilla por su ausencia uno de los mayores atractivos de todo juego MMORPG, el de la identificación singular de todo personaje: mientras que en *Asheron's Call* o *EverQuest* cada Mago es diferente a otro por las armas y armaduras que porta, en *Lineage* casi todos los personajes lucen demasiado similares a los demás, lo que es un verdadero problema ya que nadie quiere ser un tipito más corriendo de aquí para allí por la pantalla. Entonces, ¿qué es lo atractivo de *Lineage*, además de los asedios ya mencionados? La respuesta es el sistema de alineamiento moral.



Todo jugador comienza con un alineamiento completamente Neutral, por lo que cada decisión que tome y cada acción que lleve a cabo serán de gran importancia para delinear su perfil. Veamos cómo funciona en términos lúdicos, por ejemplo con el famoso (o infame) Player Killing: si un jugador mata a otro en un bosque obtendrá un rating negativo por su acto, lo que lo empujará lenta pero inexorablemente hacia el lado Caótico (como le pasó a Anakin Skywalker en *Star Wars*). Si bien matar ingenuos jugadores puede ser una actividad divertida y ciertamente redituable (ya que les sacamos todos sus objetos) los jugadores Caóticos tienen sus desventajas; por ejemplo, los guardias los persiguen durante las 24 horas siguientes a la muerte de su víctima, el jugador no podrá comprar items de vendedor alguno, y los jugadores en general le huirán como a la plaga.

En cuanto a la magia, ésta es directamente influenciada por nuestro alineamiento. Gran parte del misticismo de *Lineage* está presidido por dos entidades divinas, Einhasad sobre el Bien y Grankain sobre el Mal, por lo que los hechizos están casi polarizados. Como resultado, lanzar conjuros "malvados" tales como Crear Zombies llevará nuestro alineamiento hacia el Caos, mientras que el uso de conjuros "buenos" como Resurrección nos llevará hacia la Legalidad. La eficacia de los conjuros también dependerá de nuestro alineamiento y del grado de comunión con el mismo: un conjuro caótico lanzado por un personaje realmente malvado tendrá mucho más efecto y poder que si fuera lanzado por alguien apenas malo, mientras que el mismo conjuro, en manos de un personaje bueno, será casi ineficaz.

Aquellos memoriosos y dichosos jugadores que hayan seguido la carrera de Richard Garriott y su famosa serie Ultima notarán el paralelismo entre el sistema de moralidad de *Lineage* y el ya visto en *Ultima IV*.

RICHARD GARRIOTT (ALIAS "LORD BRITISH")



Este diseñador top norteamericano comenzó a programar en el año 1974, a los 14 años. Su primer juego, llamado *Akalabeth*, era una especie de "precuela" de la serie *Ultima*, que lo catapultó a la fama. Richard trabajaba en una casa de computación y vendía copias de *Akalabeth* en bolsitas, con manuales fotocopiados. Una de las 13 copias vendidas llegó a manos de un productor en California, quien se interesó por el juego y lo comercializó. Richard recibía 5 dólares por cada copia vendida, y vendieron 30.000: ¡el joven se hizo de 150.000 dólares con un juego hecho en casa!

A partir de allí comenzó con al serie *Ultima*, que originalmente iba a llamarse *Ultimatum*. Esta serie se extendió por 9 secuelas. Con la fundación de Origin como compañía y el lanzamiento de *Ultima IV* en 1985, Richard ingresó al panteón de los más capos.

En Ultima IV, Garriott introdujo el concepto del ´Avatar´. A simple vista, el Avatar es el héroe del juego, sin sexo y rasgos definidos para que cada uno se identifique con él. Pero Garriott metió un golazo al atar el comportamiento del protagonista a un conjunto de 8 virtudes, que en todo momento estaban presentes y modificaban el comportamiento del entorno del personaje en base a sus elecciones.

En el año 1993 Richard vendió Origin a Electronic Arts, y en el año 2000 dejó la compañía para fundar Destination Games. Esta persona, conocida por su apodo *Lord British*, es un aventurero por naturaleza (ha hecho varios entrenamientos para astronauta en Rusia, además de visitar el Titanic en el fondo del mar, y de recorrer los 7 continentes). ¡Esperamos con ansias sus nuevos proyectos!

TODO LO QUE NECESITAS PARA APROVECHAR TUS JUEGOS AL MAXIMO



COMUNIDADES

FENOMENO SOCIAL DEL NUEVO MILENIO

TORNEOS CPL LATINOAMERICA-ARGENTINA

Por Durgan A. Nallar

Por fin se definieron los resultados de los torneos que se llevaron a cabo en la ciudad de Buenos Aires, clasificatorios para las finales de la CPL en Rio de Janeiro. Para cuando esta edición de XPC esté en la calle, los ganadores de las diversas rondas estarán viajando al Brasil en representación de nuestro país. Más allá de si los muchachos se traen o no la copa mayor, se puede decir que todos los eventos organizados han sido una grata experiencia, porque entre patrocinadores, sitios de juegos y locales de red, los jugadores tuvieron un espacio para participar que, hace apenas unos años, era sólo un sueño.

Entre ellos, la gente de 3DGames Argentina y Kimochi Games, uno de nuestros mayores anunciantes, tuvieron a su cargo la organización de otro de los torneos CPL LA (el mes pasado les contamos los que hicieron la BairesLan y CYM Tech). Los muchachos de 3DGames son bien conocidos desde hace años gracias a su sitio web, mientras que Kimochi Games ya va por su tercer torneo de *Counter-Strike* (el primero se hizo en diciembre del año pasado, el segundo en marzo-abril y el tercero hace muy poco, en septiembre, cuando funcionó como uno de los *Qualify Center* de la CPL en la Argentina, cediendo sus instalaciones y equipos, un dato que ya de por sí resulta interesante).

De la ronda final en Kimochi Games salieron con varios premios bien jugosos en la mochila, y en este orden, los clanes guerreros conocidos como Pharaoh, X-Com, SL, 6X1, OK, 2G4U, A-A y Phantom R. Las fotos que ven aquí al lado pertenecen al torneo CPL realizado en ese local. ¡Felicitaciones! Allá irán, a la final en la ciudad de las veredas a rayas y las garotas ondulantes (que nunca están, al menos las veces que anduve por ahí chupando coco gelato).

Bien, muy bien por toda la gente detrás de la difícil organización de torneos de esta naturaleza, incluyendo a los sitios web y a los patrocinadores que, aun con la descalabrante situación económica que vive el país, ponen lo que hay que poner para que eventos como estos sean una realidad.

Lo mejor de todo es que serían dos teams ganadores de *Counter-Strike* los que viajarían al torneo CPL en la ciudad de Dallas en los Estados Unidos, el primer y segundo puesto. Por otra parte, y lo que es sin duda una excelente noticia, es que de los torneos de Rio y Holanda saldrá el campeón mundial de *Quake* CPL 2001.

¡Aguante la globalización!

















ACCION / ARCADES

SPIDER-MAN

FUNKYTWN
Spiderman Tipo Dibujo Animado
STICKMAN
Spiderman Tipo Sticker
CLUBNOIR
Traje de Ben Reilly
ADMNTIUM
Modo Dios
UATUSEES
Desafío "What If..."
RGSGLLRY
Ver los personajes
CINEMA
Ver movies
FANBOY
Todos los cómics
MME WEB
Seleccionar nivel
KIRBYFAN
Tapas de juegos de PC de Spidey
ROBRTSON
Ver Storyboards
SM LVIII
Cambio rápido de traje
MRWATSON
Traje de Peter Parker
KICK ME
Traje de Amazing Bag Man
XILRTRNS
Traje de Scarlet Spider
SYNOPTIC
Traje de Spidey Unlimited
TRISNTNL
Traje de Captain Universe
MIGUELOH
Traje de Spidey 2099
SECRTWAR
Traje de Symbiotic
RULUR J
James Jewett
EGOTRIP
Cabeza pulsátil
GLANDS
Telaraña infinita
LEANEST
Habilitar todo
WEAKNESS
Energía

ULTIMATE RIDE

Habilitar más decorados
Usen estas palabras para habilitar más decorados:

Damsel
Cottage
Whiner
Princess
Nursewacko
Cheese
Orb
Grub
Ferdinand
Dentist
Gofish
sphere
aqua

ESTRATEGICOS

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Usen GONZOANDJON como nombre de jugador. Luego podrán usar cualquiera de estos códigos:
Nota: También pueden activar los trucos eligiendo a un comando en cualquier momento y tipeando GONZOANDJON.

[Shift] + X	Teleportarse
[Ctrl] + V	Invisibilidad
[Ctrl] + I	Invencible
[Ctrl] + (-)	Ver FPS
[Ctrl][Shift] + N	Ganar Misión
[Ctrl][Shift] + X	Matar todos los enemigos

Códigos de nivel
Nivel 1 - NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL
Nivel 2 - NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF
Nivel 3 - NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG
Nivel 4 - NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S
Nivel 5 - NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK
Nivel 6 - NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H
Nivel 7 - NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y
Nivel 8 - NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4
Nivel 9 - NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78
Nivel 10 - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD

WORLD WAR 3: BLACK GOLD

Presionen 'Enter' mientras juegan y escriban 'peace'. Con esto habilitan los siguientes códigos:

HereYouAre!
Revela Unidades y edificios enemigos
BeautifulWorld
Revela el mapa
Shower
Gran cantidad de explosiones en pantalla
MoneyForNothing
Más dinero
Limit_up
Elegir el costo del total de unidades
NobelPrize 1
Desarrollo Instantáneo
Smash
Muchas explosiones en el centro de la pantalla

EMPIRE OF THE ANTS

Para habilitar los trucos, comiencen el juego con la siguiente línea de comandos: 'C:\Ants\Ants.exe /11', por ejemplo. Presionen F11 para abrir la consola de trucos y escriban alguno de los siguientes códigos:

showmap
Revela el mapa
Disco
Las hormigas se ponen a bailar
marche
Congela hormigas
WinLevel
Ganar el nivel
LoseLevel
Perder el nivel
wannaFood
Obtener comida
wannaMat
Obtener Materiales

PARKAN: IRON STRATEGY

Agreguen las siguientes líneas en la sección [CS] del archivo Iron_3D.ini que está en el directorio del juego:

INVULNERABILITY=1
Invulnerable
FULL_RESEARCH_TREE=1
Usar cualquier componente de robot sin hacer research
WINDOW_MODE=1
Corre el juego en una ventana

Nota: También pueden cambiar 'ImmortalHero = 0' a 'ImmortalHero = 1' en el archivo Behavior.ini file (también en el directorio del juego) para hacer que Hero tengo munición ilimitada.

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS

Modo de trucos
Nota: Este procedimiento implica editar un archivo del juego, creen una copia antes de hacerlo. Usen un editor de texto para abrir 'defaults.ini', que esta dentro del directorio del juego. Cambien la línea 'developer_mode = 0' a 'developer_mode = 1'. Graben el archivo, luego entren a la carpeta '/configs'. Usen el editor de texto para abrir 'default.ini'. Busquen la sección 'cheat key', casi al final del archivo y agreguen las siguientes líneas:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Comiencen un juego, luego presionen las tres teclas que han definido previamente para activar su correspondiente función.
Nota: Usar los trucos puede causar problemas en la historia de la partida que están jugando.

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

¡Hola, muchachines! Aquí Martín Varsano desde el corazón del Correo de Lectores, contestando en la medida de lo posible el aluvión de e-mails que llegan mes a mes. La aclaración de quién contesta el Correo se debe a que algunas personas hacen esta pregunta todos los meses, y vale aclarar que es mi tarea, aunque a veces soy reemplazado por un ídolo de los niños (y niñas): El señor Durgan Nallar, también conocido como DaN.

Bueno, hecha la aclaración, nos internaremos en el Correo de este mes, que obviamente se ha visto empapado de los festejos del número pasado por nuestros cuatro años de vida. Así que prepárense para ver algunas felicitaciones en estas páginas...

Che, después de todo nos lo merecemos, ¿no les parece? :) ¿No? ¡Se va la primera!

CUATRO AÑOS DE ALEGROR

Dioses de dioses:

Los sigo desde agosto de 1998 y, créanlo o no, este es mi primer mail, se preguntarán por qué si los sigo desde hace tanto tiempo es la primera vez que escribo; simple, yo soy un tipo que no tiene suerte y como sé que reciben miles de mails y no pueden publicar todos, siempre pensé que nunca lo publicarían...

Pero por eso no tiene que dejar de mandarnos un emilio, ¡master! No podremos contestar todo pero leemos todos los mails, así que sus palabras de aliento (o crítica) ¡siempre nos llegan!

...pero leer la nota de los cuatro años de XPC me sacó una lágrima y tuve que escribir para aplaudirlos, porque encima de que se matan haciendo la revista hasta sin tener dinero, siempre tienen el número listo para el otro mes, y encima no por cumplir un horario de trabajo sino para que los lectores puedan tener su revista cuando empieza el mes y aparte para satisfacción suya porque les gusta, les apasiona, así que no encuentro un elogio posible que pueda demostrar lo agradecido que estoy por estos cuatro años de alegror y les suplico por Homero (para mí es dios) que publiquen este mail por que estoy seguro que todos los lectores deben pensar igual que yo.

Fanático hasta la muerte de Los Irrompibles. ¡Moki, sos un capo!

¡Ah! me olvidaba, no sé ustedes pero yo antes que Angelina me quedo con Erica.

Sigan así porque son una de las pocas cosas por las que vale la pena estar vivo. ¡¡GRACIAS!!

No, gracias a vos y a todos los que nos escriben, y más importante, nos apoyan mes a mes comprando la revista y diciendo "¡presente!".

Dimitri
Dimitri_Maxinoff@rayearth.com.mx

EL PERGO Y LA XPC

Hace más o menos 2 años cayó en mis garras una XPC, y recuerdo que la nota que más me llamó la atención era la de un par de tipos que se habían metido a jugar a *Starlancer* en multijugador, y me divertí mucho leyéndola. En aquel momento, en Córdoba, no había lugares para reunirse a jugar, y llegaban algunas cosas de las que se leían en la revista.

Hoy, más de 2 años después, estoy en Mendoza, dejé varios amigos en Alta Gracia, con los que nos reunimos los sábados a la noche en el Messenger, y de ahí nos vamos a jugar habitualmente a *Mysteries of the Sith*. Siempre me acuerdo de gritarles ´in position!´ cuando arrancamos, y hace unos meses que cuando puedo, picoteado, compro la XPC.

Este sábado, mantuve una ´CHATRLA´ con uno de ellos, y les transcribo parte de la misma, ´afanada´ del MSGR:

Ricardo dice:
"el que dicen que está mundial en modo coop es el Serious Sam"
baxter dice:
"y ese"
Ricardo dice:
"parece que es el heredero del doom"
Ricardo dice:
"por los bichos y la jugabilidad... ¿no leíste nada de ése?"
baxter dice:
"cool"
Ricardo dice:
"no lo tengo, pero hablan MUY BIEN de él"
baxter dice:
"nop"
Ricardo dice:
"he decidido comprarme todos los meses la XPC, está muy copada, los chabones son MUUUYY graciosos y es de acá, así que está actualizada a lo que se puede conseguir acá"
baxter dice:
"sí, yo la compro"
Ricardo dice:
"de ahí se me pegó el MUHAHAHA"
baxter dice:
"es muy buena"
baxter dice:
"viste la sección Los Irrompibles"
Ricardo dice:
"me cago de risa con Los Irrompibles"
Ricardo dice:
"es genial"
baxter dice:
"ésa es de Datafull y todo ese multimedio"
Ricardo dice:
"ALEGROR; ALEGROR!!!!!"
baxter dice:
"andan las garras de pergo por ahí atrás, entonces cómo no va a ser buena"
Ricardo dice:
"No se, me cago de risa toda la revista, y está muy bueno el contenido"
baxter dice:
"sí, trae de todo un poco"

Este mail me sirve para aclarar algunos tantos. Primero, con el señor Mario Pergolini nos une una entrañable amistad, que nació por compartir los mismos hobbies -obvio, estamos hablando de los fichines- y a partir de esa relación surgió el emprendimiento de generar los contenidos del área de juegos de Datafull, tanto de PC como de consolas. Pero lo importante es que entiendan que Mario no está relacionado bajo ningún concepto con las revistas, ni con la Editorial. XTREME PC está hecha a

pulmón por un grupo de vagos -nosotros- que nos encanta esto que hacemos... aunque es un honor que piensen que Mario está detrás de XPC o Next Level, ya que eso significa que ustedes piensan en las publicaciones como productos de alta calidad, lo que nos pone más que contentos.

Sirva mi mail para homenajear a esos ´KISS contra los fantasmas pero con modem´ que me vieron nacer al mundo del multiplayer. Atrás quedaron traslados de PCs a casa para armar la LAN y reventarnos a tiros. Resta decir que yo era un INFIEL que decía ´...multiplayer nooo, eso de andar a los tiritos entre nosotros no me cuadra, prefiero el single que los programadores se gastaron en hacer PARA MI´. Hoy la vida nos ha llevado a distintos puntos del país, y esa modalidad de juego me acerca a los míos; los veo, corro con o contra ellos, nos emboscamos... bah, jugamos a los *cowboys* como de niños pero con la excusa de la PC enfrente, que nos permite pensar en que somos grandes.

Gracias por la revista, por la INVALORABLE sección de LOS IRROMPIBLES, por la onda de toda la publicación, y ruego porque TODOS pasemos este guadal económico que nos amenaza. (¡¡BASTA DE PUBLICACIONES DESAPARECIDAS DE NUESTROS KIOSCOS!!)

Les mando un saludo amigo, porque los siento cerca.

RICARDO
soteccuyo@arnet.com.ar

EL DEFENSOR DE LA FE

Felicitaciones Martin / Felicitaciones a todos por ahí.

Cuatro años ya, es de no creerse, si me parece que fue ayer que vi la número uno en el kiosco de mi diarero.

De sopetón ni siquiera me parecieron de producción nacional... pero sí, hasta con un pequeño toque arrabalero (chan chán).

En estos cuatro años ha corrido mucha agua bajo el puente, tuve mucha desgracias, pero también disgustos.

Más de una vez, atormentado con mis pensamientos, ustedes me sacaron una carcajada, donde iba a estar el llanto.

Me acuerdo especialmente de una vuelta del trabajo, en el subte.

Ya había leído lo que me interesaba de la revista, no me sentía bien y me empezaban a picar los ojos, así que decidí leer los artículos que más plomos me parecían: Deportes.

Me reí tanto, pero tanto.

No juego uno de deportes ni aunque eso me salve de lavar los platos, pero me encanta leer las notas que hacen (¡un neurocirujano a la derecha!), lo cual me hace preguntarles ¿no hace rato que no sacan ninguna?

Pero el mes de octubre tiene otro significado para mí, uno vital desde hace casi un año.

Si bien otrora me hacían reir mucho, ahora es muy difícil que lo logren, como mucho una risita a las cansadas.

Esto no es por la calidad de ustedes, faltaba más, sino porque se las lleva todas mi vástago, quien cumplirá su primer año de vida mañana, el 17 de octubre (¡así es cooooooooompañeros!).

Bueno, entonces desde acá un Feliz Cumpleaños (un poco atrasado) a tu vástago, y por el otro lado nos sentimos felices de saber que quien te saca las mejores sonrisas es tu hijo... De esas cosas no nos ponemos celosos. :)

El número 48 me ha parecido magnifico, unas notas impecables, con toques de humor correctísimos y textos muy muy muy amenos.

The Thing
¡Es más! Mi estimado Ferzzola (¿Algún parentesco con el Tío Cosa de *Los Locos Adams*?), en esa versión de Carpenter, se planteaba en forma muy inteligente los tres puntos de vista de los personajes, que son: El del científico, que sólo piensa en estudiarlo. El del periodista, que le interesa la nota para hacerse famoso. Y el del militar, que lo quiere hacer percha con corbatero.

Etherlords
Sí, sí. Me sonó muy a *Heroes of Might and Magic*, espero que sea tan bueno como promete. En este caso las fotos son demasiado prometedoras.

Renegade
SIIIIIIIIIIIIIIIIIIII, me acuerdo muy bien del viejo preview que se había hecho sobre el susodicho juego, lamentando mucho el que lo hiciesen en tercera persona, porque iba a ser capaz de aguantarme eso con tal de ver un *Puño de Nod* por dentro.

Lo que no recuerdo bien... ¿el *Mammoth* no es de *Red Alert*?

Conquest Frontier Wars
¡HUM! Interesantísimo, lástima que sólo se pueda pelear con esos seres de ojos acuosos y dedos como gusanos.

Siendo yo fanático de los Zerg (mi pequeño súcubo gruñe como ellos cuando está contento), me voy a quedar con las ganas de usar esos *Mantis* (hasta el bicho me gusta). Me entantan los juegos así, con varios recursos que juntar, varios puntos para ver en el mapa, mucha tecnología a desarrollar, en fin, que sean un quilombo bárbaro (también me gusta que me peguen y me digan Marta).

Red Faction
Obreros esclavizados... se rebelan y luchan... no habrá una toma de la Plaza Roja? ¿Notaron qué cara de balinazo tiene el señor de la página 53?

Torrente
"En palabras de la prensa española, Torrente es un policía patriota, fascista, sexista, racista, sucio y borracho..." ¡Menos mal que de eso no hay por estos pagos!

Los Irrompibles
La primera novela de la saga Heechee de Pohl, *Pórtico*, se desarrolla en un asteroide que conserva su atmósfera.

Pero sigue siendo un asteroide atiborrado de gente, que come cosas que fermentan...

Esos ´Gases en el Espacio´ me hacen acordar la descripción que da el personaje sobre ese aromita de Pórtico.

Aprovecho para darles mi rotundo apoyo condicional a esta sección (así es, mis niños, si no ´aceitan´ la cosa... no va así ¿eh?).

Después de haber leído que casi se termina todo en el Nro. 4 y en el Nro. 11, y de enterarme que varias veces tuvieron que hacer ese viaje a pata por no tener el dinero, me sentí un reverendo pedazo de pelotudo, imaginándome cómo les deben haber caído mis anteriores comentarios sobre el formato librito, que me sigue pareciendo inestable, pero no me hagan caso, soy un pobre tonto que no aprecia los sacrificios que ustedes han realizado.

¡Me despido de ustedes, deseando que nunca se les caigan los pelos de los pies!

Omar G.L. Munarriz
El Defensor de la Fe

MERCENARIO

Hola, gente de Xtreme PC:

Les mando este mail ya que soy un fiel

seguidor de la revista y fanático de los juegos en red, en especial *Counter-Strike*. Conocí los juegos en red hace un año, yo iba siempre a chatear y esas boludeces. Hasta que un día salí y me fui a una galería de Lavalle donde se jugaba en red.

Me quedé con los ojos abiertos al ver que era totalmente distinto a lo que había jugado anteriormente. Primero jugué en red a *Quake III Arena* y ahí descubrí que me había convertido en un adicto a los juegos en red. Como mi Pentium 166 ya no podía darme ese alegror que me daba antes, decidí ir todos los sábados a ese local y me quedaba hasta cinco sangrientas horas de tiroteos y frags por doquier.

Pero todo cambió cuando un día llegué y vi a algunos pibes que jugaban algo totalmente distinto a *Quake III*, podía ver Terroristas y Antiterroristas masacrándose, rehenes en una habitación y bueno ya saben de qué estoy hablando.

Me puse a jugar y vi lo bueno, excelente que era ese juego (o mod), pero quería convencer a mi hermano de que me acompañara un día, pero el muy ratón no quería. Hasta que un día cuando salimos de un cine lo llevé a que viera, me senté a jugar y mi hermano miró hasta que me preguntó cuánto salía la hora, le dije $2 la hora e inmediatamente pidió una máquina. Y se convirtió en un Adicto como yo. muhahahahaha

Ahora mi hermano y yo vamos todos los sábados a BattleLan Center a fraguear y a divertirnos. Ya se cumple un año de cuando conocí el CS y debo decir que nunca me cansaré de jugar ese magnífico juego (por algo dicen que es el mejor juegos multiplayer de la historia).

Bueno, me despido, sigan así, que cada vez son mejores.

PD: Aguanten Los Irrompibles, no entiendo a la gente que dice que es la peor sección de la revista. Esa sección de Los Irrompibles refleja claramente el sentimiento de los jugadores en red.

PD2: Mi nick es **[MERCENARIO]** y el de mi hermano es HERMANITO EL CUCHILLERO.

PD3: Me gustaría jugar con los Irrompibles para fraguear un rato con ellos.

Victor Pelosi
viktormercenario@hotmail.com

PRIMERA VEZ

Amigos de Xtreme pc:

Aunque soy lector desde prácticamente el inicio (n° 5 para ser exactos) es la primera vez que mando un mail. Esto se debe un poco a mi xtrema vagancia y otro poco a que no soy muy afecto a las cartas.

Lo que me motivó a esto fue el 4° aniversario. Que lo parió, 48 meses yendo al kiosco y repitiendo la clásica pregunta: ¿salió Xtreme PC?, y volviendo a casa contento como perro con dos colas con la revista nueva.

Claro que al principio no era fácil, porque acá (vivo en Rosario) la revista aparecía con suerte los días 20, y encima llegaban 5 ó 6, o sea que para conseguirla había que recorrer los negocios grandes y rogar que les quedara una. Pero valía la pena, porque la revista era (ES) espectacular, con buenas notas, algún que otro reportaje, las excelentes reviews y las distintas secciones que fueron apareciendo, y el XCD con sus demos, gracias a los cuales pudimos descubrir excelentes juegos, como por ejemplo el GLORIOSO *Hidden & Dangerous*.

Pero por sobre todas las cosas, creo que hay un par que se destacan: es nacional, es *nuestra*, por lo tanto no tenemos que estar tratando de entender qué carajos quisieron poner con tal o cual palabra; y la otra, tal vez la más importante, es que es una revista para jugadores hecha por JUGADORES, o sea que no hay problemas de incompatibilidad, todos hablamos el mismo código.

Resumiendo, sólo queda el darles las gracias por traer tanto alegror todos los meses, pedirles que sigan poniendo todas las ganas y la buena onda de siempre, y desearles un MUY FELIZ CUMPLEAÑOS. Y como dice la canción, ´y que cumplas muchos más´.

Saludos.

P.D.: ¡¡AGUANTEN LOS IRROMPIBLES!!

Luis
luistoncich@hotmail.com

DE TODO UN POCO

Amigos de XPC:

Antes que nada, saludos y felicitaciones por los 4 años a todos los que trabajan en la revista. Obviaré todos los elogios, que bien merecidos los tienen.

Mi nombre es Ariel Ben (Peto para los amigos), tengo 14 años y vivo en Monte Grande (Zona Sur), escribo esta carta (principlamente porque estoy al pedo) días después del número 48, que como siempre salió perfecto. Por cierto, muy bueno el demo de CM 01/02. Bueno, vamos a las preguntas y mis opiniones:

1) Tema Consolas: Concuerdo totalmente en que las dos pueden y deben vivir juntas. A pesar de mi amor a la PC antes también sostenía la postura de que la PC tenía ventaja con los emuladores, pero no es así, puede ser hablando de consolas con menores gráficos (Game Boy Advance, SNES, Genesis, etc.). Pero no con las consolas ´pulenta´, paso a explicar: En marzo compré el *Bleem!* Full, bastante me costó encontrarlo, pero valía solo $ 20. Y compré *WE4* y *FFVIII*. 1- A *WE4* no podías jugar, 2- *FFVIII* tardaba 1' 30" en cargar el video de un GF (Quezacoatl, ej), y supuestamente *Bleem!* está optimizado para el procesador que poseo, AMD K6-2 3D Now! *Final Fantasy* era insoportable (así y todo llegué al CD 3 y lo mandé a la merda), capaz que con mejores PCs *Bleem!* anda perfecto, pero yo ahora creo que son cosas diferentes y no se comparan.

2) Los Irrompibles: Las primeras notas las pasaba, no les daba bola, realmente no me interesaban, además no tengo casi experiencia multiplayer, sólo con algún RTS, como *AOE2: TC* (Utopia_Peto en la *Zone*), aunque hace años que no la actualizo. Luego empecé a leer la sección, y me gustó (ni me cagaba de risa ni puteaba, me parecía buena) a pesar de no sentir ese sentimiento, recién ahora empiezo más con el multiplayer, ya que gracias a Dios encontré un lugar para jugar con PCs decentes aquí en Monte Grande. Jugué algo de *CS* y quiero probar *Q3* y *SOF*.

Así que mi opinión, si te gusta leela; si no te la bancás o no compartís mi opinión, pasala de largo.

3) Ahora sí, pregunta: ¿Pa' cuándo *Age of Mythologies*? Ya que desapareció de la tabla... ¿y Commandos 2? Hace bastante que lo espero. Por cierto espero que para cuando estén leyendo esta carta ya esté *CM 01/02*, vi en Internet que salía el 12.

Calculo que *Age of Mythologies* va a estar disponible para mediados del año que viene... por lo menos es lo que dice la gente de Ensemble Studios. En esta XPC tenés la review de Commandos 2, ya está a la venta. Y ahora estamos probando *CM 01/02*.

4) ¿Dios haría el milagro de FFX pa' PC?

Creo que si fuera vos me haría ateo... No te hagas demasiadas ilusiones, es casi imposible que Square esté dispuesta a convertirlo para PC... aunque en el mundo de los videojuegos la esperanza es lo último que se pierde... ¿No, Duke? :)

Bueno, felicitaciones de vuelta y espero que publiquen la carta, perdonen las faltas de ortografía. Saludos y hasta siempre.

Te perdono las faltas de ortografía, pero lo que no te perdono es escribir los "que" como "q'"... ¡es un trabajo de locos corregir todo!

P.D: Por cierto, si alguien desea contactarme por *AoE* no dude en mandarme mail.

Peto (MSN Gaming Zone: Utopia_Peto)
ariel_ben@hotmail.com

LABUREN PERROS

Integrantes de Xtreme Pc:

Hola: Soy Miguel de Rosario, creo que no hacen falta halagos más que los descriptos a continuación:

1) Primero vale la pena felicitar a Dan (ya que nadie lo hace en el correo, no sé por qué) por sus 'N. del Ed.' que en los momentos más inoportunos me hacen cagar de risa. También lo felicito por ganarse apodos como por ej: Durgan 'Laburen Perros' Nallar. *[N.del Ed.: ¡Maldición!]*

2) Despúes un saludito a Santiago por sus acotaciones en el lado bizarro (Ej: 'Internet: Ni en pedo')

Paso a otras cuestiones:

3) Probé por primera vez en Playnet (muchas máquinas en red y muchos juegos) *Counter-Strike*. Pude entender a Los Irrompibles. Está re GROSSO. Esto se debe a que acá es el primer lugar que conozco de este tipo.

4) Yo sé qué es el ping pero... por ej. ¿20 de ping es mucho? ¿Es poco? Después de qué número empieza a afectar el desempeño de un jugador común? ¿El 190 de Rolo en Los irrompibles es común en dial-up?

Hasta 150-200 de ping es aceptable... 20 no existe, es como jugar prácticamente en una LAN (o red)... y los 190 de Rolo son común en dial-up... ¡mientras no se decida y cambie por un acceso rápido! :)

5) En el CD de la 48 pusieron que traía *CS 1.3* full pero trae la versión retail, *CS 1.0.0.3*, ¿qué pasó? Todo bien, yo no tengo *CS* pero es un detalle para aclarar.

Supongo que DaN lo explicó en alguna parte de la revista, pero es así como usted dice... por ese motivo este mes pusimos el que no es de la versión retail... sepan disculpar. *[N. del Ed: ¿Eh, qué pasó?]*

Finalmente, lo que pasó con PCJ no quiero que les pase a Uds. No soy un editor pero si no llegan con la plata podrían cambiar el material de las hojas, o reducir el número de páginas o sacar el CD, pero queremos (todos los lectores me imagino) QUE NO DESAPAREZCAN.

¡Un saludo!

PD: Se escribe -MIguelM- de MiguelMaster. Vale la pena aclararlo ya que en la otra carta lo publicaron mal.

MiguelM
gatto_fernandez@ciudad.com.ar

CONSOLAS VS PC

Konnichiwa!!! (*Buen día* en japonés... no la tenían a esa, eh?)

Bueno, el propósito de este mail es más que nada para aclarar un par de cosas. Yo tuve la suerte de poder tener y/o probar varias consolas, y también soy poseedor de una PC. Y me gustaría decir que ambas plataformas no se pueden comparar por razones obvias:

1°) La computadora inicialmente fue creada para trabajar, no para jugar.

2°) Las consolas... NO. Unicamente son para jugar (aunque con la XBOX no se sabe...)

3°) La computadora muchas veces requiere hardware potente (muy potente).

4°) Las consolas... NO (y aunque las capacidades de hardware de una consola no superen las de una PC, muchos juegos siguen siendo muy buenos y a veces logran superar algunos títulos de computadora).

5°) La computadora muchas veces me facilita la árdua tarea de hacer cuentas matemáticas y demás labores tediosas.

6°) Las consolas... NO (¡Malditas! ¡Malditas sean!)

7°) Si bien una computadora tiene la posibilidad de *ser* cualquier consola (gracias a los emuladores), creo que nunca va a ser lo mismo, aunque sea, hasta que logre superar la sensación de agarrar un joystick y jugar con otro amigo al *Winning Eleven* de PlayStation.

8°) Jugar en red a *Counter-Strike* sin embargo, también es muy copado, pero es otra manera completamente diferente de juego a la mencionada arriba.

9°) En la PlayStation pude jugar a *Castlevania: Symphony of The Night*, *Metal Gear Solid*, *Winning Eleven*, *Incredible Crisis*, etc. En la PC pude jugar a *Max Payne*, *Counter-Strike*, *Half-Life*, *Black & White*, etc.

10°) Y el último punto y el más importante: Si un consolero está acostumbrado a usar Joysticks, tranquilamente puede cagar a tiros a un usuario de PC en *Quake III*, por ejemplo. Asimismo, no niego que usar mouse y teclado es más fácil y cómodo... Conclusión: Jueguen a la pelota o hagan otra cosa, porque no sé ni qué es mejor ni qué es peor... Okay... That's all Folks!

¡Y QUE CUMPLAN MUCHOS AÑOS MÁS!

¡Ah! ¡Ahora sí!
Antes no estaba seguro si comprar una PC o una consola, pero después de tu carta me di cuenta que lo mejor que puedo hacer es adquirir una multijuguera con sus respectivos accesorios, ¡y con eso voy a ser realmente feliz! :)

WINNERS DON'T USE DRUGS

Emmanuel "Lord Kaeru"
animeiyon@mixmail.com

PROGRAMMING GEMS 2

Hola, me pueden contestar si venden en algún lugar de Buenos Aires el libro de programación de juegos que publicaron en la revista, que se llama *Programming Gems 2*, o algo así, se los voy a agradecer.

¡Chau!

Pablo Rodríguez
scorpion2222ar@yahoo.com.ar

Según pudimos averiguar, no. La única manera de adquirirlo es, como dijimos en la news, en *www.charlesriver.com*.

A todos, nos vemos el mes que viene, en éste, tu espacio músical! (?)

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Laprida 1898, 11° "G" (1425) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.
Lo podés hacer por e-mail a:
ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Ahora NO hay recargo para el método de contra reembolso
Sólo tenés que pagar el precio del ejemplar ($7,90 por revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS



LOS VIDEOJUEGOS TIENEN SU PROGRAMA

Nivel X



CON LA CONDUCCION
DE LIONEL Y NATALIA

MAGIC KIDS
ALGO GRANDE PARA LOS CHICOS



PROJECT EDEN
STRONGHOLD
FLIGHT SIM 2002
HL COUNTERSTRIKE
RUNE GOLD
ZOO TYCOON
COMMANDOS 2
C&C YURIS REVENGE
EVIL TWIN
TACHYON
POOL OF RADIANCE
RED FACTION
COMANCHE 4
MECH COMMANDER 2
ANARCHY ONLINE
MAX PAYNE
WARRIOR KINGS
EVERQUEST SHADOWS OF LUCLIN
OUTBREAK
STRONGHOLD
DARK AGE CAMELOT
ROGUE SPEAR BLACK THORN
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
0·810·333·GAME
Sitio Seguro
Para evitar CUALQUIER tipo de fraude, CD Market cuenta con la encriptación de datos para todas las compras OnLine.
128 Bits
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital · Tel: 4393-2688
Florida 537 - Local 381 Galería Jardín Capital · Tel: 4327-GAME
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital · Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
OCA
VISA
MasterCard
AMERICAN EXPRESS



EA SPORTS
FIFA
2002
LA DEMO
¡Probá el nuevo fútbol de EA Sports!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edicion Numero 49 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
NUMERO 49
XTREME
CD
+DEMOS:
Empire Earth
NHL 2002
Rogue Spear: Black Thorn
+OPERATION FLASHPOINT
Flag Pack - Grenade Launcher
+UTILITARIOS
NVIDIA Detonator 21.83
MicroDVD Player
El nuevo ICQ
+VIDEOS
FIFA 2002 (Outtakes)
Return to Castle Wolfenstein
Medal of Honor: Allied Assault